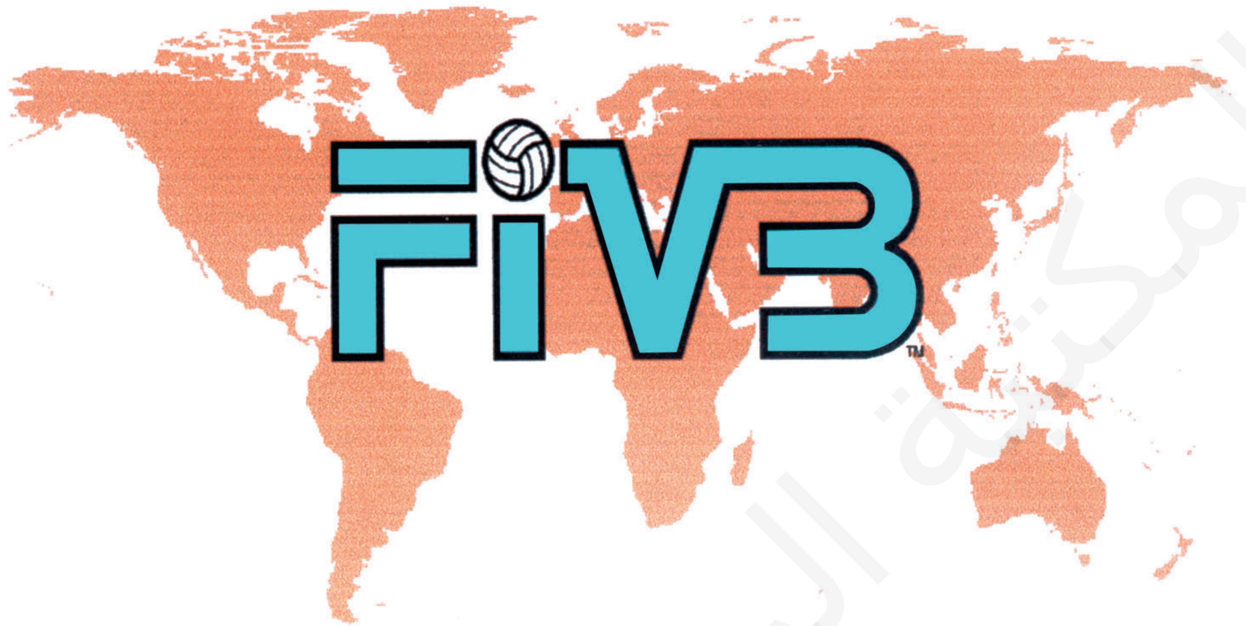




القواعد الرسـمـيـة للكرة الطائرة

المعتمدة من الجمعية العمومية
الحادية والثلاثين للاتحاد الدولي للكرة الطائرة 2008



قائمة المحتويات

خصائص اللعبة
القسم الأول
فلسفة القواعد والتحكيم

القسم الثاني
الجزء الأول
اللعبة

رقم الصفحة

الفصل الأول

التجهيزات والأدوات 11

1 . منطقة اللعب 11
1 . 1 الأبعاد 11
1 . 2 مسطح اللعب 11
1 . 3 الخطوط على الملعب 11
1 . 4 المساحات والمناطق 12
1 . 5 درجة الحرارة 13
1 . 6 الإضاءة 13

2 . الشبكة والقوائم 13
2 . 1 إرتفاع الشبكة 13
2 . 2 التركيب 14
2 . 3 الأشرطة الجانبية 14
2 . 4 العصي الهوائية 14
2 . 5 القوائم 14
2 . 6 الأدوات الإضافية 15

3 . الكرات 15
3 . 1 المقاييس 15
3 . 2 توحيد الكرات 15
3 . 3 نظام الثلاث كرات 15

الفصل الثاني

المشاركون 16

4 . الفرق 16
4 . 1 تكوين الفريق 16
4 . 2 مكان الفريق 16
4 . 3 الأدوات 17



4 . 4 تغيير الأدوات 17
4 . 5 الأشياء الممنوعة 18

5 . قادة الفريق 18
5 . 1 رئيس الفريق 18
5 . 2 المدرب 19
5 . 3 مساعد المدرب 19

الفصل الثالث
شكل اللعب 20

6 . لتسجيل نقطة ، للفوز بالشوط والمباراة 20
6 . 1 لتسجيل نقطة 20
6 . 2 للفوز بالشوط 21
6 . 3 للفوز بالمباراة 21
6 . 4 التخلف والفريق غير المكتمل 21

7 . نظام اللعب 21
7 . 1 القرعة 21
7 . 2 فترة الإحماء 22
7 . 3 ترتيب الدوران الأساسي للفريق 22
7 . 4 المراكز 23
7 . 5 خطأ المركز 23
7 . 6 الدوران 24
7 . 7 خطأ الدوران 24

الفصل الرابع
حركات اللعب 25

8 . حالات اللعب 25
8 . 1 الكرة في اللعب 25
8 . 2 الكرة خارج اللعب 25
8 . 3 الكرة «داخل» 25
8 . 4 الكرة «خارج» 25

9 . لعب الكرة 26
9 . 1 ضربات الفريق 26
9 . 2 خصائص الضربة 27
9 . 3 الأخطاء في لعب الكرة 27

10 . الكرة عند الشبكة 27
10 . 1 عبور الكرة للشبكة 27
10 . 2 لمس الكرة للشبكة 28
10 . 3 الكرة في الشبكة 28



11 . اللاعب عند الشبكة 28
11 . 1 الوصول خلف الشبكة 28
11 . 2 الاجتياز أسفل الشبكة 28
11 . 3 لمس الشبكة 29
11 . 4 أخطاء اللاعب عند الشبكة 29

12 . الإرسال 30
12 . 1 الإرسال الأول في الشوط 30
12 . 2 ترتيب الإرسال 30
12 . 3 السماح بالإرسال 30
12 . 4 تنفيذ الإرسال 30
12 . 5 إخفاء الإرسال 31
12 . 6 أخطاء تحدث أثناء الإرسال 31
12 . 7 أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 32

13 . الضربة الهجومية 32
13 . 1 خصائص الضربة الهجومية 32
13 . 2 قيود الضربة الهجومية 32
13 . 3 أخطاء الضربة الهجومية 33

14 . الصد 33
14 . 1 آداء الصد 33
14 . 2 لمسة الصد 34
14 . 3 الصد داخل مجال المنافس 34
14 . 4 الصد وضربات الفريق 34
14 . 5 صد الإرسال 34
14 . 6 أخطاء آداء الصد 34

الفصل الخامس
التوقفات، فترات الراحة والتأخيرات 35

15 . توقفات اللعب العادية 35
15 . 1 عدد توقفات اللعب العادية 35
15 . 2 طلب توقفات اللعب العادية 35
15 . 3 التوقفات المتتالية 35
15 . 4 الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية 35
15 . 5 تبديل اللاعبين 36
15 . 6 حدود التبديلات 36
15 . 7 التبديل الإستثنائي 36
15 . 8 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد 36
15 . 9 التبديل غير القانوني 36
15 . 10 إجراءات التبديل 37
15 . 11 الطلبات الخاطئة 37



16 . تأخيرات اللعب 38
16 . 1 أنواع التأخيرات 38
16 . 2 جزاءات التأخير 38

17 . توقفات اللعب الإستثنائية 38
17 . 1 الإصابة 38
17 . 2 التدخل الخارجي 39
17 . 3 التوقفات المطولة 39

18 . فترات الراحة وتغيير الملاعب 39
18 . 1 فترات الراحة 39
18 . 2 تغيير الملاعب 39

الفصل السادس
اللاعب الحر 40

19 . اللاعب الحر 40
19 . 1 تعيين اللاعب الحر 40
19 . 2 الأدوات 40
19 . 3 الحركات المتعلقة باللاعب الحر 40

الفصل السابع
سلوك المشاركين 43

20 . متطلبات السلوك 43
20 . 1 السلوك الرياضي 43
20 . 2 اللعب النظيف 43

21 . سوء السلوك وجزاءاته 43
21 . 1 سوء السلوك البسيط 43
21 . 2 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات 43
21 . 3 جدول الجزاء 44
21 . 4 تطبيق جزاءات سوء السلوك 44
21 . 5 سوء السلوك قبل وبين الأشواط 45
21 . 6 بطاقات الجزاء 45

القسم الثاني
الجزء الثاني
الحكام – مسئولياتهم والإشارات الرسمية 46

الفصل الثامن
الحكام 46

22 . هيئة التحكيم والإجراء ات 46
22 . 1 التكوين 46
22 . 2 الإجراءات 46



. 23	**الحكم الأول**	47
1 . 23	الموقع	47
2 . 23	السلطة	48
3 . 23	المسئوليات	48
. 24	**الحكم الثاني**	49
1 . 24	الموقع	49
2 . 24	السلطة	49
3 . 24	المسئوليات	50
. 25	**المسجل**	51
1 . 25	الموقع	51
2 . 25	المسئوليات	51
. 26	**مساعد المسجل**	52
1 . 26	الموقع	52
2 . 26	المسئوليات	52
. 27	**مراقبو الخطوط**	53
1 . 27	الموقع	53
2 . 27	المسئوليات	53
. 28	**الإشارات الرسمية**	54
1 . 28	إشارات اليد للحكام	54
2 . 28	إشارات الراية لمراقبي الخطوط	54

القسم الثاني

الجزء الثالث

الأشكال

1a	منطقة مراقبة المسابقة
1b	منطقة اللعب
2	أرض اللعب
3	تصميم الشبكة
4	مراكز اللاعبين
5a	عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب المنافس
5b	عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس
6	إخفاء إرسال جماعي
7	الصد المكتمل
8	هجوم لاعب الصف الخلفي
9	جدول الجزاء
10	أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم
11	إشارات اليد الرسمية للحكام
12	إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط

القسم الثالث

التعريفات



خصائص اللعبة

الكرة الطائرة هي رياضة تلعب بين فريقين على ملعب مقسم بواسطة شبكة ، وهناك صيغ مختلفة متاحة لظروف معينة بغرض تقديم تعددية اللعبة لكل فرد.

الهدف من اللعبة هو إرسال الكرة فوق الشبكة بغرض إسقاطها على ملعب المنافس ومنع نفس المحاولة بواسطة المنافس ، للفريق ثلاث ضربات لإعادة الكرة (بالإضافة إلى لمسة الصد).

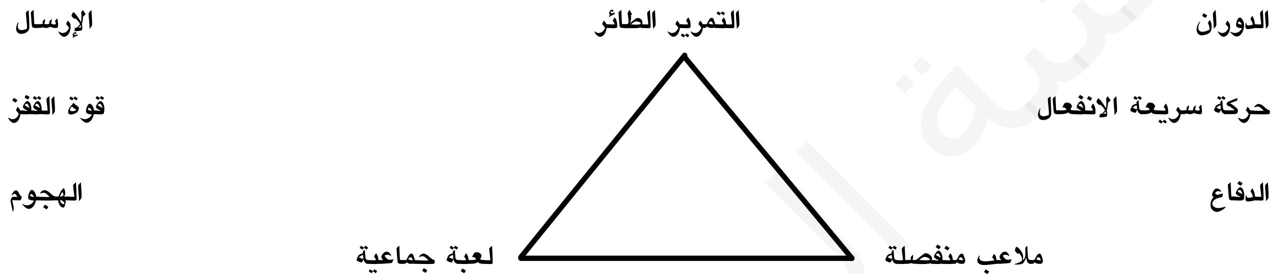
توضع الكرة في اللعب بالإرسال ، تضرب بواسطة المرسل فوق الشبكة إلى المنافس.يستمر التداول حتى يتم إسقاط الكرة على الملعب أو تذهب " خارجا " أو يفشل الفريق في إعادتها بصورة صحيحة.

في الكرة الطائرة ، الفريق الفائز بالتداول يسجل نقطة (نظام تتابع النقطة).عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول ، فإنه يكسب نقطة والحق في الإرسال ، ويدور لاعبوه مركزا واحدا باتجاه عقرب الساعة.

قواعد الكرة الطائرة 2009 – 2012
القسم الأول
فلسفة القواعد والتحكيم

مقدمة

تعتبر الكرة الطائرة من أنجح وأكثر الألعاب التنافسية شعبية وترويحية في العالم، فهي سريعة ومثيرة وممارستها سريعة الانفعال، ومع ذلك، تشمل الكرة الطائرة عدة عناصر حاسمة ومتلاحقة، وتفاعلاتها المتكاملة تجعلها فريدة بين ألعاب التداول.



في السنوات الأخيرة، قام الاتحاد الدولي للكرة الطارة بجهود عظيمة في تشكيل اللعبة لتناسب الجمهور الحديث. يستهدف هذا النص شعبية واسعة للكرة الطائرة، لاعبين، مدربين، حكام، متفرجين أو معلقين للأسباب التالية:

- فهم القواعد التي تسمح بلعب أفضل، ويستطيع المدربون ابتكار تشكيلات وتكتيكات افضل للفريق، بما يسمح للاعبين إظهار مهاراتهم الكاملة.
- فهم العلاقة بين القواعد التي تسمح للرسميين لاتخاذ قرارات أفضل.

تركز هذه المقدمة في البداية على الكرة الطائرة كرياضة تنافسية قبل معرفة النوعيات الرئيسية المطلوبة للتحكيم الناجح.

الكرة الطائرة كرياضة تنافسية:

تولد المنافسة مصادر قوة كامنة، فهي تظهر أفضل القدرات، الروح، والإبداع الفني، والقواعد تنظم السماح لكل هذه النوعيات مع استثناءات قليلة، ولذلك فإن الكرة الطائرة تسمح لجميع اللاعبين العمل معاً عند الشبكة (في الهجوم) وفي المنطقة الخلفية للملعب (للدفاع أو الإرسال).

ما زال وليام مورجان مبتكر اللعبة يدرك ذلك، لأن الكرة الطائرة قد حافظت على عناصر مميزة وأساسية معينة عبر السنين، وتشارك في ذلك الألعاب التي تستخدم فيها الشبكة/ الكرة والمضرب.

- الإرسال.
- الدوران (التحرك للإرسال).
- الهجوم.
- الدفاع.

على كل حال، فالكرة الطائرة فريدة من بين الألعاب التي يكون للشبكة دور كبير فيها، حيث إن الكرة تكون في الطيران دائماً وذلك بالسماح لكل فريق بقدر من التمرير الداخلي قبل وجوب إرسال الكرة إلى الفريق المنافس.

إن إيجاد لاعب الدفاع المتخصص «ليبرو» قد أدى إلى نقل اللعبة إلى الأمام من حيث زياة مدة التداول ومراحل اللعب، وكذلك فإن التعديلات التي طرأت على قاعدة الإرسال قد غيرت عمل الإرسال من مجرد وسيلة لوضع الكرة في اللعب إلى سلاح هجومي.

فكرة ترتيب الدوران قد سمحت بدوران جميع اللاعبين، والقواعد التي تخص مراكز اللاعبين، هنا، يجب إعطاء الفرق المرونة لإيجاد وتطوير في الخطط الهجومية.



يستخدم المنافسون إطار هذا العمل في زيادة القدرات الفنية والتكتيكية والقوة، وكذلك هذا الإطار يعطي اللاعبين الحرية في التعبير لإثارة الجمهور والمشاهدين، وبذلك تكون لعبة الكرة الطائرة باستمرار في حالة تحسن وتطور.
بلا شك إن هذه الخطوات سوف تؤدي إلى التغيير بل إلى الأفضل والأقوى والأسرع.

دور الحكم في هذا الإطار:

يكمن أساس الحكم الجيد في مفهوم العدالة والثبات:

- أن يكون عادلاً مع جميع المشاركين.
- أن ينظر إليه كحكم عادل من الجمهور.

هذا يتطلب إلى عنصر الثقة، ويجب أن تتم الثقة بالحكم لكي يسمح للاعبين الاستمتاع والإبداع في اللعب:

- أن يكون صائباً في حكمه.
- أن يكون ملماً بأسباب توثيق القواعد.
- أن يكون منظماً كفئاً.
- السماح بجريان المنافسة وتوجيهها إلى النهاية.
- أن يكون مربياً، وأن يستخدم القواعد لمعاقبة المخطئ أو مجازاة غير المؤدب.
- أن يشجع اللعبة، وذلك بالسماح لعناصر الجمهور بالتشجيع وإظهار اللاعبين أفضل ما لديهم لترفيه الجمهور.

أخيراً، يمكننا القول بأن الحكم الجيد يستخدم القواعد لجعل المسابقة مليئة بالخبرات لجميع المعنيين.
بناء على ماسبق، فإن النظر إلى القواعد الحالية توحي إلى تطوير لعبة عظيمة، مع الوضع في الاعتبار أن للفقرات السابقة نفس الأهمية لك ضمن موقعك في إطار الرياضة.

كن متصلاً

دع الكرة تكون طائرة



القسم الثاني

الجـزء الأول

اللـعـبة



الفصـل الأول
الـتجـهـيـزات والأدوات

انظر القواعد

1 . منطقة اللـعب

تتضمن منطقة اللعب أرض الملعب والمنطقة الحرة، ويجب أن تكون مستطيلة الشكل ومتماثلة. — 1.1 D.1a, D.1b

1 . 1 الأبعـاد — D. 2

أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 18 متر × 9 أمتار ومحاطة بمنطقة حرة لايقل عرضـها عن 3 أمتار من جميع الجوانب.

المجال الحر للعب هو المجال الموجود فوق منطقة اللعب وخال من أية عوائق.ويجب أن لايقل قياس المجال الحر للعب في الإرتفاع عن 7 أمتار من سطح اللعب.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية يجب أن لايقل قياس المنطقة الحرة عن 5 أمتار من الخطوط الجانبية و 8 أمتار من خطوط النهاية ويجب أن لايقل إرتفاع المجال الحر للعب عن 12,5 متر من مسطح اللـعب.

1 . 2 مسطح اللـعب

1 . 2 . 1 يجب أن يكون المسطح مستويا وأفقيا وموحدا، ويجب أن لايشكل أي خطر لإصابة اللاعبين، ويمنع اللعب على المسطحات الخشنة أو الزلقة.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يسمح فقط بمسطح خشبي أو من المواد الصناعية، ويجب أن يكون أي مسطح معتمد مسبقا من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة .

1 . 2 . 2 يجب أن يكون مسطح اللعب من لون فاتح في الملاعب المغطاة.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يتطلب اللون الأبيض للخطوط، وتتطلب ألوان أخرى مختلفة كل عن الآخر لأرض الملعب والمنطقة الحـرة. — 1 . 1، 1 . 3

1 . 2 . 3 يسمح بميل قدره 5 ملم لكل متر في الملاعب المكشوفة لصرف المياه وتمنع خطوط الملعب المصنوعة من مواد صلبة. — 1 . 3

1 . 3 الخطوط على الملعب — D . 2

1 . 3 . 1 جميع الخطوط بعرض 5 سم ويجب أن تكون بلون فاتح الذي يختلف عن لون الأرض وأية خطوط أخرى. — 1 . 2 . 2



انظر القواعد

1 . 3 . 2 الخطوط الحدودية

يحدد الملعب بخطين جانبين وخطين للنهاية ويرسم كل من خطي الجانب والنهاية داخل أبعاد أرض اللعب. 1 . 1

1 . 3 . 3 خط المنتصف

يقسم محور خط المنتصف أرض الملعب إلى ملعبين متساويين بقياس 9 × 9 أمتار لكل منهما، وعلى كل حال، يعتبر العرض الكلي للخط مختصاً للملعبين بالتساوي ويمتد هذا الخط أسفل الشبكة من الخط الجانبي إلى الخط الجانبي. D . 2

1 . 3 . 4 خط الهجوم

تتحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بخط الهجوم الذي ينتهي حده بثلاثة أمتار خلف محور خط المنتصف. 1.3.3, 1.4.1

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يمتد خط الهجوم بخطوط متقطعة إضافية من الخطوط الجانبية، بخمسة خطوط قصيرة بطول 15 سم وبعرض 5سم، يرسم على بعد 20 سم كل عن الآخر بطول إجمالي 1,75 متر.
خط تقييد المدرب: (خطوط متقطعة ممتدة من خط الهجوم إلى نهاية الملعب، موازٍ الخط الجانبي وعلى بُعد 1.75 متر منه) ويتكون من خطوط قصيرة 15سم وترسم على بُعد 20سم من بعضها لبيان حدود منطقة عمل المدرب. D . 2

1 . 4 المساحات والمناطق D . 1b, D2

1 . 4 . 1 المنطقة الأمامية D . 2

تحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بواسطة محور خط المنتصف وخط الهجوم والحافة الخلفية لخط الهجوم. 1.3.3, 1.3.4

تعتبر المنطقة الأمامية ممتدة إلى ما وراء الخطوط الجانبية حتى نهاية المنطقة الحرة. 1.1, 1.3.2

1 . 4 . 2 منطقة الإرسال

تكون منطقة الإرسال بعرض 9 أمتار خلف خط النهاية.

تحدد جانبيا بخطين قصيرين طول كل منهما 15 سم ويرسمان على بعد 20 سم خلف خط النهاية كامتداد للخطين الجانبيين، وكلا الخطين القصيرين من ضمن عرض منطقة الإرسال. 1 . 3 . 2 D . 1b

تمتد منطقة الإرسال في العمق إلى نهاية المنطقة الحرة. 1 . 1



انظر القواعد

1 . 4 . 3 منطقة التبديل

تحدد منطقة التبديل بامتداد خطي الهجوم حتى طاولة المسجل. 1 . 3 . 4 D . 1b

1 . 4 . 4 منطقة تغيير اللاعب الحر

تكون منطقة تغيير اللاعب الحر كجزء من المنطقة الحرة من جهة مقعد الفريق، ومحددة بامتداد خط الهجوم حتى خط النهاية. 19 . 3 . 2 . 4 D . 1b

1 . 4 . 5 منطقة الإحماء

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، تكون مساحة مناطق الإحماء 3 × 3 أمتار تقريبا وتكون على كلا الركنين من مخطط الملعب بجانب المقاعد خارج المنطقة الحرة. D . 1a, D . 1b

1 . 4 . 6 منطقة الجزاء

الحجم التقريبي لمنطقة الجزاء 1 × 1 متر و مجهزة بكرسيين ومكانها داخل منطقة المراقبة خارج امتداد كل خط نهاية، ويجوز تحديدهما بواسطة خط أحمر بعرض 5 سم. D . 1a, D . 1b

1 . 5 درجة الحرارة

يجب أن لا يقل الحد الأدنى لدرجة الحرارة عن 10 درجات مئوية (50 درجة فهرنهيت).

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يجب أن لا يزيد أعلى درجة للحرارة عن 25 درجة مئوية (77 درجة فهرنهيت) ولايقل الأدنى عن 16 درجة مئوية (61 درجة فهرنهيت).

1 . 6 الإضـاء ة

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يجب أن تكون الإضاءة على منطقة اللعب ما بين 1000 إلى 1500 لوكس، تقاس على إرتفاع متر واحد فوق مسطح منطقة اللعب. 1 .

2 . الشبكة والقوائم D . 3

2 . 1 إرتفاع الشبكة

2 . 1 . 1 توضع الشبكة عمودياً فوق خط المنتصف، وتكون حافتها العليا بارتفاع 2,43 متر للرجال و2,24 متر للسيدات. 1 . 3 . 3

2 . 1 . 2 يقاس إرتفاع الشبكة من منتصف أرض الملعب، ويجب أن يكون إرتفاع الشبكة (فوق الخطين الجانبيين) بالضبط نفسه ويجب أن لايزيد عن الإرتفاع القانوني عن 2 سم. 1 . 1, 1 . 3. 2 2 . 1 . 1



انظر القواعد

2 . 2 الـتـركـيـب

D . 3

يكون عرض الشبكة متر واحد وطولها 9.5 إلى 10 أمتار (مع 25 إلى 50سم من كل جانب من الأشرطة الجانبية)، مصنوعة بعيون مربعة سوداء بقياس 10 سم.

يوجد شريط أفقي عند حافتها العليا بعرض 7 سم مصنوع من قطعتين مطويتين من القماش القنب الأبيض مخاط بطول الشبكة بالكامل، ويوجد عند كل من نهايتي الشريط ثقب يمر من خلاله حبل لتثبيت الشريط بالقائمين للمحافظة على شد حافتها العليا.

يوجد سلك مرن داخل الشريط لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على شد حافتها العليا.

أسفل الشبكة يوجد شريط أفقي آخر بعرض 5سم مشابه للشريط العلوي، يمر من خلاله حبل، وهذا الحبل لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على إبقاء الجزء السفلي مشدوداً.

2 . 3 الأشـرطـة الجـانـبـيـة

1 . 3 . 2
D . 3

يثبت شريطان باللون الأبيض عموديا على الشبكة ويوضعان مباشرة فوق كل خط جانبي. إنهما بعرض 5 سم وبطول متر واحد، ويعتبران جزءاً من الشبكة.

2 . 4 العـصـي الـهـوائـيـة

العصا الهوائية عبارة عن قضيب مرن طولها 1.80 متر وبقطر 10 ملم مصنوعة من الألياف الزجاجية أو أية مادة مماثلة.

2 . 3
D . 3

تثبت العصاتان الهوائيتان على الحد الخارجي لكل من شريطي الجانب وتوضعان على الجانبين العكسيين للشبكة.

يمتد الجزء العلوي من كل عصا وطوله 80 سم فوق الشبكة ويقسم إلى أجزاء بطول 10سم بلونين متباينين ويفضل الأحمر والأبيض.

10.1.1
D . 3, D . 5

تعتبر العصاتان الهوائيتان جزءاً من الشبكة وتحددان جانبيا مجال العبور.

2 . 5 الـقـوائـم

D . 3

2 . 5 . 1 يوضع القائمان المثبتان للشبكة على مسافة تتراوح مابين 0,50 - 1,00 متر خارج الخطين الجانبيين، وهما بإرتفاع 2.55 متر، ويفضل أن يكونا قابلين للتعديل.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يوضع القائمان المثبتان للشبكة على بعد متر خارج الخطوط الجانبية.

2 . 5 . 2 يكون القائمان مستديرين وأملسين ويثبتان في الأرض بدون أسلاك وتحظر التجهيزات الخطرة أو المعرقلة.



انظر القواعد

2 . 6 الأدوات الإضـافيـة

تحدد جميع الأدوات الإضافية بواسطة لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

3 . الـكرات

3 . 1 الـمقاييـس

يجب أن تكون الكرة مستديرة مصنوعة من جلد مرن أو جلد صناعي وبداخلها كيس هوائي مصنوع من المطاط أو مادة مماثلة.

يجب أن يكون لونها فاتحا موحدا أو من تشكيلة من الألوان.

الكرات المصنوعة من مادة الجلد الصناعي وذات تشكيلة من الألوان المستخدمة في المنافسات الدولية الرسمية، يجب أن تكون مطابقة لمقاييس الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

يكون محيط الكرة 65 - 67 سم، وزنها 260 - 280 جرام

يكون ضغط الهواء الداخلي 0,30 - 0,325 كيلو جرام / سم^2 (4,26 – 4,61 رطل لكل بوصة مربعة) (294,3 - 318,82 مليبار أو هكتو باسكال).

3 . 2 توحيـد الـكرات

3 . 1

يجب أن تكون جميع الكرات المستخدمة في المباراة بنفس المقاييس فيما يتعلق بالمحيط والوزن والضغط والنوع واللون . . . إلخ.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية وكذلك الوطنية أو بطولات الدوري، يجب أن يتم اللعب بكرات معتمدة من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، إلا إذا تمت الموافقة من قبل الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

3 . 3 نظام الثـلاث كرات

D . 10

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية يتم إستخدام ثلاث كرات، وفي هذه الحالة، يقف ستة ملتقطي كرات، واحد عند كل ركن من المنطقة الحرة وواحد خلف كل حكم.



الفصل الثاني
المشاركون

انظر القواعد

4 . الفرق

4 . 1 تكوين الفريق

4 . 1 . 1 يجوز أن يتكون الفريق من 12 لاعب كحد أقصى، مدرب واحد، مساعد مدرب واحد، ممرن واحد وطبيب بشري. 5 . 2 / 5 . 3

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يجب أن يكون الطبيب البشري معتمدا مسبقا بواسطة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة، والرسمية للكبار، يجوز أن يتكون الفريق من 14 لاعب كحد أقصى (كحد أدنى 12 لاعب عادي).

4 . 1 . 2 يكون أحد اللاعبين ماعدا اللاعب الحر، رئيسا للفريق الذي يجب أن يشار إليه في إستمارة التسجيل. 5 . 1 / 19 . 1 . 3

4 . 1 . 3 يحق فقط للاعبين المسجلين في إستمارة التسجيل دخول الملعب واللعب في المباراة. لا يمكن تغيير اللاعبين المسجلين بعد توقيع المدرب ورئيس الفريق على إستمارة التسجيل. 1 / 5 . 1 . 1 / 5 . 2 . 2

4 . 2 مكان الفريق

4 . 2 . 1 يجب أن يجلس اللاعبون غير المشاركين في اللعب، إما على مقعد الفريق أو التواجد في منطقة الإحماء الخاصة بهم، ويجلس المدرب وأعضاء الفريق الآخرين على المقعد، ولكن يمكنهم مغادرته مؤقتا. 1 . 4 . 5 / 5 . 2 . 3 / 7 . 3 . 3

يكون موقع مقاعد الفريقين بجانب طاولة المسجل خارج المنطقة الحرة. D . 1a, D .1b

4 . 2 . 2 يسمح فقط لأعضاء الفريق الجلوس على المقعد أثناء المباراة والمشاركة في فترة الإحماء. 4 . 1 . 1 / 7 . 2

4 . 2 . 3 يحق للاعبين غير المشاركين في اللعب الإحماء بدون كرات على النحو التالي :

4 . 2 . 3 . 1 أثناء اللعب : في مناطق الإحماء. 1.4.5, 8.1 / D . 1a, D . 1b

4 . 2 . 3 . 2 أثناء الأوقات المستقطعة و الأوقات المستقطعة الفنية : في المنطقة الحرة خلف ملعبهم. 1 . 3 . 3 / 15 . 4

4 . 2 . 4 أثناء فترات الراحة : يحق للاعبين الإحماء بالكرات في المنطقة الحرة. 18 . 1



انظر القواعد

4 . 3 الأدوات

تتكون أدوات اللاعب من فانيلة وشورت وجوارب (متماثلة) وحذاء رياضي.

4 . 3 . 1 يجب أن يكون لون و تصميم الفانيلات و الشورتات و الجوارب موحداً للفريق (ماعدا اللاعب الحر) ويجب أن تكون الملابس نظيفة. 4 . 1 / 19 . 2

4 . 3 . 2 يجب أن تكون الأحذية خفيفة ومرنة وذات نعل مطاطي لا يترك أثراً، أو مركب بدون كعوب.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يمنع لبس الحذاء الذي تكون غالبيته سوداء.

4 . 3 . 3 يجب أن ترقم فانيلات اللاعبين من 1 إلى 18

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يجب أن ترقم فانيلات اللاعبين من 1 – 20

4 . 3 . 3 . 1 يجب أن يوضع الرقم على الفانيلة في المنتصف من الأمام ومن الخلف، ويجب أن يكون لون ووضوح الأرقام متباينا مع لون ووضوح الفانيلات.

4 . 3 . 3 . 2 يجب أن لا يقل إرتفاع الرقم عن 15 سم على الصدر وأن لايقل الإرتفاع عن 20 سم على الظهر، ويكون عرض الشريط المكون للأرقام 2 سم كحد أدنى.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يتم تكرار رقم اللاعب على الجانب الأيمن لساق الشورت، ويجب أن يكون الرقم بارتفاع 4 - 6 سم والشريط المكون للأرقام 1 سم كحد أدنى في العرض، ويجب أن تكون الفانيلات والشورتات مطابقة لمقاييس الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

4 . 3 . 4 يجب أن يكون على فانيلة رئيس الفريق شريط بقياس 2 × 8 سم يوضع تحت الرقم على الصدر. 5 . 1

4 . 3 . 5 يمنع إرتداء ملابس بلون مختلف عن اللاعبين الآخرين (ماعدا اللاعبان الحران) أو بدون أرقام رسمية. 19 . 2

4 . 4 تغيير الأدوات

يحق للحكم الأول السماح للاعب أو أكثر : 23

4 . 4 . 1 اللعب حافياً
للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية يمنع اللعب حافياً.

4 . 4 . 2 تغيير الملابس المبتلة أو التالفة بين الأشواط أو بعد التبديل بشرط أن تكون الملابس الجديدة بنفس اللون والتصميم والرقم. 4 . 3, 15 . 5



انظر القواعد

4 . 4 . 3	اللعب ببدلات التدريب في الجو البارد، بشرط أن تكون بنفس اللون والتصميم لجميع أفراد الفريق (ماعدا اللاعبان الحران) ومرقمة طبقا للقاعدة 3 . 3 . 4.	4 . 1 . 1 19 . 2
4 . 5	**الأشيـاء الممنوعـة**	
4 . 5 . 1	يمنع إرتداء الأشياء التي يمكن أن تسبب الإصابة أو تعطي ميزة إصطناعية للاعب.	
4 . 5 . 2	يحق للاعبين لبس النظارات أو عدسـات على مسئوليتهم الخاصة.	
5 .	**قـادة الفريـق**	
	يكون رئيس الفريق والمدرب كلاهما مسئولين عن سلوك وإنضباط أعضاء فريقهما.	20
	لا يستطيع اللاعبان الحران أن يكونا رئيسين للفريق أو للشوط.	19 . 1 . 4
5 . 1	**رئـيس الفريـق**	
5 . 1 . 1	قبل المباراة يوقع رئيس الفريق على إستمارة التسجيل ويمثل فريقه في القرعة.	7 .1, 25 . 2 . 1 . 1
5 . 1 . 2	أثناء المباراة و تواجده في الملعب، يكون رئيس الفريق رئيساً للشوط، وعندما لا يتواجد رئيس الفريق في الملعب، يجب على المدرب أو رئيس الفريق تعيين لاعبا آخر في الملعب بخلاف اللاعب الحر، ليواصل القيام بدور رئيس الشوط، ويستمر رئيس الشوط هذا بمسئولياته لحين إستبداله أو عودة رئيس الفريق إلى اللعب أو بإنتهاء الشوط.	15 . 2 . 1 19 . 1 . 3
	عندما تكون الكرة خارج اللعب، يكون رئيس الشوط هو الوحيد المخول بالتحدث مع الحكام.	8 . 2
5 . 1 . 2 . 1	يطلب إيضاحا حول تطبيق أو تفسير القواعد، ويقدم أيضا طلبات أو أسئلة زملائه، وإذا لم يقتنع رئيس الشوط بإيضاح الحكم الأول، يحق له أن يقرر الإحتجاج ضد مثل هذا القرار، ويشير للحكم الأول فوراً إحتفاظه بحق تسجيل إحتجاج رسمي على إستمارة التسجيل عند نهاية المباراة.	23 . 2 . 4
5 . 1 . 2 . 2	يطلب السماح بـ :	
	أ - تغيير كل أو جزء من الأدوات	4 . 3, 4 . 4 . 2
	ب - التحقق من مراكز الفريقين	7 . 4
	ج - فحص الأرضية والشبكة والكرة . . . إلخ.	1 . 2, 2, 3



انظر القواعد

5 . 1 . 2 . 3	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات في حالة غياب المدرب.	15, 2 . 1, 15 . 4 15 . 5
5 . 1 . 3	يقوم رئيس الفريق **عند نهاية المباراة:**	6 . 3
5 . 1 . 3 . 1	يشكر الحكام ويوقع على إستمارة التسجيل لإقرار ما جاء بها.	25.2.3.3
5 . 1 . 3 . 2	عند الاشعار في الوقت المحدد للحكم الأول، يجوز التأكيد و التسجيل على استمارة التسجيل اعتراضاً رسمياً بخصوص تطبيق الحكم أو تفسيره للقواعد.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5 . 2	**المدرب**	
5 . 2 . 1	على مدى فترة المباراة، يقوم المدرب بتوجيه تحركات فريقه من خارج الملعب، ويختار ترتيب الدوران الأساسي والبدلاء ويأخذ الأوقات المستقطعة، في هذه المهمات يكون ارتباطه مع الرسميين هو الحكم الثاني.	1 . 1 7 . 3 . 2, 15 . 4 15 . 5
5 . 2 . 2	**قبل المباراة**، يسجل المدرب أو يتأكد من أسماء وأرقام لاعبيه على إستمارة التسجيل ثم التوقيع عليها.	4 . 1 19 . 1 . 3 25 . 2 . 1 . 1
5 . 2 . 3	**أثناء المباراة**، يقوم المدرب :	
5 . 2 . 3 . 1	يعطي قبل كل شوط الحكم الثاني أو المسجل ورقة ترتيب الدوران مستوفاة وموقعة.	7 . 3 . 2
5 . 2 . 3 . 2	يجلس على مقعد الفريق الأقرب إلى المسجل، ولكن يحق له مغادرته.	4 . 2
5 . 2 . 3 . 3	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات.	15 . 4, 15 . 5
5 . 2 . 3 . 4	يحق له وكذلك أعضاء الفريق الآخرين إعطاء تعليمات للاعبين في الملعب، ويحق للمدرب إعطاء هذه التعليمات إما واقفا أو ماشيا في حدود المنطقة الحرة أمام مقعد فريقه من إمتداد منطقة الهجوم حتى منطقة الإحماء دون إزعاج أو تأخير للمباراة.	1 . 3 . 4 1 . 4 . 5 D . 2
	للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يتقيد المدرب لأداء وظيفته خلف خط تقييد المدرب.	D . 1a, D . 1b D . 2
5 . 3	**مساعد المدرب**	
5 . 3 . 1	يجلس مساعد المدرب على مقعد الفريق ولكن لا يحق له التدخل في المباراة.	
5 . 3 . 2	إذا التزم ترك المدرب لفريقه لأي سبب ويشمل العقوبة، يجوز لمساعد المدرب وبناء على طلب من رئيس الشوط وموافقة الحكم الأول، القيام بمهام المدرب لفترة غيابه.	5 . 1 . 2 5 . 2



الفصل الثالث
شكل اللعب

انظر القواعد

6 . لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

6 . 1 لتسجيل نقطة

6 . 1 . 1 النقطة
يسجل الفريق نقطة :

6 . 1 . 1 . 1 ارتطام الكرة بنجاح على ملعب المنافس. (8 . 3 ، 10 . 1 . 1)

6 . 1 . 1 . 2 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ. (6 . 1 . 2)

6 . 1 . 1 . 3 عندما يجازى الفريق المنافس بإنذار. (16 . 2 . 3 ، 21 . 3 . 1)

6 . 1 . 2 الخطأ

يرتكب الفريق خطأً بجعل اللعب مخالفاً للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء و يحددوا النتائج طبقاً للقواعد.

6 . 1 . 2 . 1 إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.

6 . 1 . 2 . 2 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج و يعاد التداول. (6 . 1 . 2, D. 11 (23))

6 . 1 . 3 التداول والتداول المكتمل

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الارسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب. (8 . 1, 8 . 2)
التداول المكتمل عبارة عن تعاقب حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة.

6 . 1 . 3 . 1 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول، يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

6 . 1 . 3 . 2 إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول، يحرز نقطة و يجب أن يقوم بالإرسال التالي.



انظر القواعد

6 . 2	**للفوز بالشوط**	D.11 (9)
	يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا وبتقدم نقطتين على الأقل (ماعدا في الشوط الفاصل - الخامس)، وفي حالة التعادل 24 - 24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (26 - 24، 27 - 25، ...).	6 . 3 . 2
6 . 3	**للفوز بالمباراة**	D . 11 (9)
6 . 3 . 1	يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.	6 . 2
6 . 3 . 2	في حالة التعادل 2 - 2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.	7 . 1
6 . 4	**التخلف والفريق غير المكتمل**	
6 . 4 . 1	عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن (متخلفا) ويخسر المباراة بنتيجة صفر - 3 للمباراة و صفر - 25 لكل شوط.	6 . 2, 6 . 3
6 . 4 . 2	إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفا وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 1 . 4 . 6.	
6 . 4 . 3	إذا أعلن الفريق **غير مكتمل** للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.	6 . 2, 6 . 3 7 . 3 . 1
7 .	**نظام اللعب**	
7 . 1	**القرعة**	
	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	12 . 1 . 1
	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	6 . 3 . 2
7 . 1 . 1	تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين.	5 . 1
7 . 1 . 2	يختار الفائز بالقرعة :	
	إما	



انظر القواعد

7 . 1 . 2 . 1	الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال.	12 . 1 . 1
	أو	
7 . 1 . 2 . 2	جانب الملعب	
	يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.	
7 . 1 . 3	في حالة تعاقب فترات الإحماء، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولا عند الشبكة.	7 . 2
7 . 2	**فترة الإحمـاء**	
7 . 2 . 1	قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.	
7 . 2 . 2	إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق للفريق طبقا للقاعدة 1 . 2 . 7.	7 . 2 . 1
7 . 3	**ترتيب الدوران الأساسي للفريق**	
7 . 3 . 1	يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في اللعب.	6 . 4 . 3
	يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، و يجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	7 . 6
7 . 3 . 2	قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعه إلى الحكم الثاني أو المسجل.	5 . 2 . 3 . 1 24 . 3 . 1, 25 . 2 . 1 . 2
7 . 3 . 3	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعدا اللاعبان الحران).	7 . 3 . 2, 15 . 5
7 . 3 . 4	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	15 . 2 . 2, 15 . 5
7 . 3 . 5	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	24 . 3 . 1
7 . 3 . 5 . 1	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقا لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7 . 3 . 2
7 . 3 . 5 . 2	قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقا لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7 . 3 . 2



انظر القواعد

انظر القواعد		
15 . 2 . 2	وعلى أي حال، إذا أراد المدرب في الإبقاء على مثل هذا للاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي والذي سيسجل بعد ئذ على إستمارة التسجيل. وإذا اكتشف اختلاف فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطئ العودة إلى المراكز الصحيحة، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق من الوقت الصحيح للخطأ حتى اكتشاف الخطأ وتبقى نقاط المنافس صحيحة بالإضافة إلى حصولهم على نقطة والإرسال التالي.	7 . 3 . 5 . 3
D . 4	**المراكز**	**7 . 4**
7.6.1, 8.1 12.4	في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقا لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).	
	ترقم مراكز اللاعبين كالتالي :	7 . 4 . 1
	اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و 2 (أمامي أيمن).	7 . 4 . 1 . 1
	أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و 1 (خلفي أيمن).	7 . 4 . 1 . 2
	الصلة بين مراكز اللاعبين.	7 . 4 . 2
	يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.	7 . 4 . 2 . 1
	يجب أن يكون لاعبو الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقا للترتيب الموضح في القاعدة 1 . 4 . 7.	7 . 4 . 2 . 2
D . 4	تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقا لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي :	7 . 4 . 3
1 . 3 . 3	يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.	7 . 4 . 3 . 1
1 . 3 . 2	يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم لاعب الجانب الأيمن (الأيسر) أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.	7 . 4 . 3 . 2
	يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.	7 . 4 . 4
D . 4, D . 11 (13)	**خطأ المركز**	**7 . 5**
7 . 3, 7 . 4	يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن اللاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل.	7 . 5 . 1



انظر القواعد

7 . 5 . 2	عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.	12 . 4 12 . 7 .1
7 . 5 . 3	عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.	12 . 7 .2
7 . 5 . 4	يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية :	
7 . 5 . 4 . 1	يجازى الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	6 . 1 . 3
7 . 5 . 4 . 2	تصحح مراكز اللاعبين.	7 . 3, 7 . 4
7 . 6	**الدوران**	
7 . 6 . 1	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.	7 . 3 . 1, 7 . 4 . 1, 12 . 2
7 . 6 . 2	عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبوه مركزا واحدا في إتجاه عقرب الساعة : يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز 6 . . . إلخ.	12 . 2 . 2 . 2
7 . 7	**خطأ الدوران**	D . 11 (13)
7 . 7 . 1	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدى الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية :	7 . 6 . 1 12
7 . 7 . 1 . 1	يجازى الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	6 . 1 . 3
7 . 7 . 1 . 2	يصحح ترتيب دوران اللاعبين	7 . 6 . 1
7 . 7 . 2	علاوة على ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.	25 . 2 . 2 . 2
	عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيدهو نقطة والإرسال للمنافس.	6 . 1 . 3



الفصل الرابع
حركات اللعب

انظر القواعد

8 . حالات اللعب

8 . 1 الكرة في اللعب

تعتبر الكرة في اللعب منذ لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول. 12 . 3

8 . 2 الكرة خارج اللعب

تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكمين، وفي حالة عدم وجود الخطأ، عند لحظة الصافرة.

8 . 3 الكرة " داخل "

D . 11 (14)
D . 12 (1)

تعتبر الكرة " داخل " عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية. 1 . 1 ، 1 . 3 . 2

8 . 4 الكرة " خارج "

D . 11 (15)

تعتبر الكرة " خارج " عندما :

8 . 4 . 1 يكون جزء الكرة الذي يلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل. 1 . 3 . 2 ، D . 11 (15), D . 12 (2)

8 . 4 . 2 تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب. D . 11 (15), D . 12 (4)

8 . 4 . 3 تلمس العصاتين الهوائيتين أو الحبال أو القائمين أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية. 2 . 3 ، D . 5, D . 11 (15), D . 12 (4)

8 . 4 . 4 تعبر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور باستثناء الحالة في القاعدة 2 . 1 . 10. 10 . 1 . 1 ، D . 5, D . 11 (15), D . 12 (4)

8 . 4 . 5 تعبر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة. 23 . 3 . 2 . 3 و. ، D . 5 ، D . 11 (22)



انظر القواعد

9 . لعب الكرة

يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه (باستثناء القاعدة 2 . 1 . 10)، ويجوز على كل حال إستعادة الكرة من خلف المنطقة الحرة.

1 . 9 ضربات الفريق

الضربة هي أي تلامس مع الكرة بواسطة لاعب في الملعب.

يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصى (بالإضافة إلى الصد (القاعدة 1 . 4 . 14)، لإعادة الكرة، وإذا أستخدم أكثر من ذلك يرتكب الفريق خطأ "**أربع ضربات**".

9 . 1 . 1 اللمسات المتتالية

لايجوز للاعب أن يضرب الكرة مرتين متتاليتين (باستثناء القواعد 2 . 4 . 14 و2 . 14 و3 . 2 . 9).

9 . 2 . 3, 14 . 2, 14 . 4 . 2

9 . 1 . 2 اللمسات المتزامنة

يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة.

9 . 1 . 2 . 1 عندما يلمس زميلان (ثلاثة) الكرة في نفس الوقت، يحتسب ذلك ضربتين (ثلاثة) (باستثناء الصد)، وعندما يحاولون الوصول إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهم، تحتسب ضربة واحدة، ولايشكل إصطدام اللاعبين خطأ.

9 . 1 . 2 . 2 عندما يلمس متنافسان الكرة في نفس الوقت فوق الشبكة، وتظل الكرة في اللعب، يكون للفريق المستقبل للكرة الأحقية في ثلاث ضربات أخرى، وعندما تذهب مثل تلك الكرة "خارجاً"، فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية.

9 . 1 . 2 . 3 إذا أدت اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى إطالة اللمسة مع الكرة، فاللعب يستمر.

9 . 1 . 2 . 2

9 . 1 . 3 الضربة المساعدة

لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي عائق / جسم بغرض ضرب الكرة.

1 .

وعلى كل حال يجوز إيقاف أو مسك اللاعب الذي يكون على وشك إرتكاب خطأ (لمس الشبكة أو عبور خط المنتصف) بواسطة زميله.



انظر القواعد

9 . 2 خصائص الضربة

9 . 2 . 1 يمكن أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم.

9 . 2 . 2 يجب أن لا تمسك / أو ترمى الكرة، ويمكن أن ترتد في أي إتجاه. — 9 . 3 . 3

9 . 2 . 3 يمكن أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم، بشرط أن تحدث اللمسات على التوالي.

إستثناءات :

9 . 2 . 3 . 1 يجوز عند الصد بلمسات متتالية من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة. — 14 . 1 . 1, 14 . 2

9 . 2 . 3 . 2 يجوز عند الضربة الأولى للفريق أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي، بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة. — 9 . 1, 14 . 4 . 1

9 . 3 الأخطاء في لعب الكرة

9 . 3 . 1 **الأربع لمسات:** يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها. — 9 . 1 D . 11 (18)

9 . 3 . 2 **الضربة المساعدة:** يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي عائق / جسم داخل منطقة اللعب، بغرض ضرب الكرة. — 9 . 1 . 3

9 . 3 . 3 **المسك:** تمسك أو ترمى الكرة، ولا ترتد من الضربة. — 9 . 2. 2 D . 11 (16)

9 . 3 . 4 **اللمسة المزدوجة:** يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي. — 9 . 2. 3 D . 11 (17)

10 . الكرة عند الشبكة

10 . 1 عبور الكرة للشبكة

10 . 1 . 1 يجب أن تعبر الكرة المرسلة إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور، مجال العبور هو الجزء من المستوى العمودي للشبكة والمحدد كالتالي : — 10 . 2, D . 5a

10 . 1 . 1 . 1 من الأسفل، بواسطة الحافة العليا للشبكة. — 2 . 2

10 . 1 . 1 . 2 من الجانبين، بواسطة العصاتين الهوائيتين وإمتدادهما الوهمي. — 2 . 4

10 . 1 . 1 . 3 من الأعلى، بواسطة السقف.

10 . 1 . 2 يحق إستعادة الكرة التي عبرت مستوى الشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس كليا أو جزئيا من خلال المجال الخارجي ضمن ضربات الفريق بشرط : — 9 . 1, D . 5b



انظر القواعد

10 . 1 . 2 . 1 عدم لمس اللاعب ملعب المنافس. — 11 . 2 . 2

10 . 1 . 2 . 2 تعبر الكرة عند إستعادتها مستوى الشبكة كلياً أو جزئياً مرة أخرى من خلال المجال الخارجي على نفس الجانب من الملعب.
لا يحق للفريق المنافس منع هذا الآداء. — 11 . 4 . 4، D . 5b

10 . 1 . 3 الكرة التي تتجه لملعب المنافس من خلال المجال السفلي تكون في اللعب حتى لحظة عبورها بالكامل المستوى العمودي للشبكة. — و . 3 . 2 . 3 . 23، D . 5a، D . 11 (22)

10 . 2 لمس الكرة للشبكة

يجوز أن تلمس الكرة الشبكة عند عبورها. — 10 . 1. 1

10 . 3 الكرة في الشبكة

10 . 3 . 1 يجوز إستعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود الضربات الثلاث للفريق. — 9 . 1

10 . 3 . 2 إذا مزقت الكرة عيون الشبكة أو أسقطتها، يلغى التداول ويعاد.

11 . اللاعب عند الشبكة

11 . 1 الوصول خلف الشبكة

11 . 1 . 1 في عملية الصد، يحق للقائم بالصد لمس الكرة خلف الشبكة بشرط ألا يتداخل مع لعب المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للأخير. — 14 . 1، 14 . 3

11 . 1 . 2 يسمح للاعب بتمرير يده خلف الشبكة بعد الضربة الهجومية، بشرط أن تكون اللمسة قد تمت داخل مجال لعبه.

11 . 2 الاجتياز أسفل الشبكة

11 . 2 . 1 يسمح بالاجتياز إلى داخل مجال المنافس تحت الشبكة، بشرط ألا يتدخل ذلك مع لعب المنافس.

11 . 2 . 2 الاجتياز إلى داخل ملعب المنافس وراء خط المنتصف : — 1 . 3 . 3، 11 . 2 . 2 . 1، D . 11 (22)

11 . 2 . 2 . 1 يسمح بلمس ملعب المنافس بالقدم (بالأقدام) بشرط أن يبقى جزء من القدم (الأقدام) إما ملامساً أو مباشرة فوق خط المنتصف. — 1 . 3. 3، D. 11 (22)

11 . 2 . 2 . 2 يسمح بلمس ملعب المنافس بأي جزء من الجسم فوق الأقدام بشرط أن لا يتداخل هذا مع لعب المنافس. — 1 . 3 . 3، 11 . 2 . 2 . 1، D . 11 (22)



انظر القواعد

11 . 2 . 3 يحق للاعب أن يدخل ملعب المنافس بعد أن تكون الكرة خارج اللعب — 8 . 2

11 . 2 . 4 يحق للاعبين الإجتياز إلى داخل المنطقة الحرة للمنافس بشرط أن لا يتداخلوا مع لعب المنافس.

11 . 3 لمس الشبكة

11 . 3 . 1 لايعتبر لمس الشبكة بواسطة اللاعب خطأ، إلا إذا كان متداخلاً مع اللعب. — 11 . 4. 4، ج. 3 . 2 . 3 . 23، 24 . 3 . 2 . 3، D . 3

11 . 3 . 2 يجوز للاعبين لمس القائم، الحبال، أو أي جسم آخر خارج العصي الهوائية بما فيه الشبكة نفسها، بشرط أن هذا لا يتداخل مع اللعب. — D . 3

11 . 3 . 3 عندما تدفع الكرة الشبكة وينتج عن ذلك لمسها للمنافس، لا يوجد خطأ قد ارتكب.

11 . 4 أخطاء اللاعب عند الشبكة

11 . 4 . 1 يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للمنافس. — 11 . 1 . 1، D . 11 (20)

11 . 4 . 2 يتداخل اللاعب مع لعب المنافس بينما يجتاز إلى مجال المنافس تحت الشبكة. — 11 . 2 . 1

11 . 4 . 3 تجتاز قدم (أقدام) اللاعب بالكامل لملعب المنافس. — 11 . 2 . 2 . 2, D . 11 (22)

11 . 4 . 4 يتداخل اللاعب مع لعب المنافس بواسطة (فيما بين): — 11 . 3 . 1، D . 11 (19)

– ملامسة الشريط العلوي للشبكة أو 80 سم للجزء العلوي من العصا الهوائية أثناء حركته للعب الكرة، أو
– ملامسة الشبكة في وقت واحد مع لعب الكرة.
– إيجاد ميزة مخادعة ضد المنافس، أو
– عمل حركات تعيق المحاولة الصحيحة للمنافس للعب الكرة.

ملاحظة: بعض حركات لعب الكرة يمكن أن تشمل الحركات التي لا يلمس اللاعبون الكرة فعلياً.



انظر القواعد

12 . الإرســال

الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسـال. (8 . 1، 12 . 4 . 1)

12 . 1 الإرسـال الأول في الشـوط

12 . 1 . 1 يؤدى الإرسال الأول في الشوط الأول وكذلك الذي في الشوط الفاصل (الخامس)، بواسطة الفريق المحدد بواسطة القرعة. (6 . 3 . 2، 7 . 1)

12 . 1 . 2 تبدأ الأشواط الأخرى بإرسال الفريق الذي لم يقم بالإرسال أولاً في الشوط السابق.

12 . 2 ترتيب الإرسـال

12 . 2 . 1 يجب أن يتبع اللاعبون ترتيب الإرسال المسجل في ورقة ترتيب الدوران. (7 . 3. 1, 7 . 3 . 2)

12 . 2 . 2 بعد الإرسال الأول في الشوط، يحدد اللاعب الذي يقوم بالإرسال كالتالي : (12 . 1)

12 . 2 . 2 . 1 عندما يفوز الفريق المرسل بالتداول، يؤدي اللاعب الذي أرسل من قبل (أو بديله) الإرسال مرة أخرى. (6 . 1. 3, 15 . 5)

12 . 2 . 2 . 2 عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب الحق في الإرسال، ويدور قبل تأدية الإرسال، ويقوم بالإرسال اللاعب الذي يتحرك من المركز الأمامي الأيمن إلى المركز الخلفي الأيمن. (6 . 1. 3، 7 . 6 . 2)

12 . 3 السـماح بالإرسـال

يسمح الحكم الأول بالإرسال بعد التأكد من أن الفريقين مستعدين للعب وأن المرسل مستحوذ على الكرة. (12، D . 11 (1))

12 . 4 تنفيذ الإرسـال

(D . 11 (10))

12 . 4 . 1 يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد قذفها أو تركها من اليد (اليدين).

12 . 4 . 2 يسمح بقذفة أو ترك واحد للكرة فقط، و يكون ارتداد الكرة أو تحركها بين اليدين مسموحاً.



انظر القواعد

12 . 4 . 3 يجب على المرسل عند لحظة ضربة الإرسال أو الإرتقاء للإرسال بالقفز، عدم لمس الملعب (بما في ذلك خط النهاية) أو الأرض خارج منطقة الإرسال.
1 . 4 . 2
27 . 2 . 1 . 4
D . 11 (22)
D . 12 (4)

يحق له بعد الضربة أن ينزل خارج منطقة الإرسال أو داخل الملعب.

12 . 4 . 4 يجب أن يضرب المرسل الكرة خلال 8 ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال.
12 . 3
D . 11 (11)

12 . 4 . 5 يلغى الإرسال الذي ينفذ قبل صافرة الحكم ويعاد.
12 . 3

12 . 5 إخفاء الإرسال
D . 11 (12)

12 . 5 . 1 يجب على لاعبي الفريق المرسل ألا يمنعوا منافسهم خلال إخفاء إرسال فردي أو جماعي من رؤية المرسل أو مسار الكرة.
12 . 5 . 2

12 . 5 . 2 يقوم لاعب أو مجموعة من اللاعبين من الفريق المرسل بإخفاء الإرسال بتحريك الأذرع أو القفز أو التحرك من جانب لآخر، خلال تنفيذ الإرسال أو بالوقوف الجماعي لتغطية طيران مسار الكرة.
12 . 4
D . 6

12 . 6 أخطاء تحدث أثناء الإرسال

12 . 6 . 1 أخطاء الإرسال :

تؤدي الأخطاء التالية إلى تغيير الإرسال حتى ولو كان المنافس في غير مركزه. المرسل :
12 . 2 . 2 . 2
12 . 7 . 1

12 . 6 . 1 . 1 يخل بترتيب الإرسال.
12 . 2

12 . 6 . 1 . 2 لم ينفذ الإرسال بصورة صحيحة.
12 . 4

12 . 6 . 2 أخطاء بعد ضرب الإرسال:

يصبح الإرسال خطأ بعد أن تضرب الكرة بصورة صحيحة (ما لم يكن اللاعب خارج مركزه) حيث أن الكرة :
12 . 4
12 . 7 . 2

12 . 6 . 2 . 1 تلمس لاعباً من الفريق المرسل أو تفشل في عبور المستوى العمودي للشبكة كلياً من خلال مجال العبور :
8 . 4 . 4
8 . 4 . 5
10 . 1 . 1
D . 11 (19)

12 . 6 . 2 . 2 تذهب "خارجاً".
8 . 4,
D . 11 (15)



انظر القواعد

12 . 6 . 2 . 3	تعبر فوق إخفاء الإرسال.	12 . 5, D . 11 (12)
12 . 7	**أخطاء الإرسال وأخطاء المركز**	
12 . 7 . 1	إذا إرتكب المرسل خطأ عند لحظة ضربة الإرسال (تنفيذ غير صحيح، ترتيب دوران خاطئ . . إلخ) ويكون المنافس في غير مركزه، فإنه يكون خطأ الإرسال والذي يجازى.	7 . 5 . 1 7 . 5 . 2 12 . 6 . 1
12 . 7 . 2	وبدلاً من ذلك، إذا كان تنفيذ الإرسال صحيحاً وفيما بعد أصبح الإرسال خاطئاً، تذهب خارجاً، تذهب فوق إخفاء الإرسال . إلخ) فإن خطأ المركز هو الذي حدث أولاً ويجازى.	7 . 5 . 3 12 . 6 . 2
13 .	**الضربة الهجومية**	
13 . 1	**خصائص الضربة الهجومية**	12, 14 . 1 . 1
13 . 1 . 1	تعتبر كل الحركات التي توجه الكرة نحو المنافس فيما عدا الإرسال أو الصد ضربات هجومية.	
13 . 1 . 2	يسمح بالإسقاط أثناء الضربة الهجومية فقط إذا كانت الضربة واضحة، لم تمسك أو ترمى.	9 . 2 . 2
13 . 1 . 3	تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماماً المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة المنافس.	
13 . 2	**قيود الضربة الهجومية**	
13 . 2 . 1	يجوز للاعب الصف الأمامي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع، بشرط أن يكون لمس الكرة قد تم داخل مجال لعبه (باستثناء القاعدة 4 . 2 . 13).	7 . 4 . 1 . 1
13 . 2 . 2	يحق للاعب الصف الخلفي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع من خلف المنطقة الأمامية :	1 . 4 . 1 7 . 4 . 1 . 2 19 . 3 . 1 . 2 D . 8
13 . 2 . 2 . 1	يجب أن لا تلمس قدم اللاعب (قدماه) عند إرتقائه خط الهجوم أو تتعداه.	1 . 3. 4
13 . 2 . 2 . 2	يحق للاعب بعد ضربته أن ينزل داخل المنطقة الأمامية.	1 . 4 . 1



انظر القواعد

13 . 2 . 3 يحق للاعب الصف الخلفي أيضا أن يكمل الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية إذا كان جزء من الكرة أسفل من قمة الشبكة عند لحظة اللمسة. — 1 . 4 . 1, 7 . 4 . 1 . 2 D . 8

13 . 2 . 4 لا يسمح لأي لاعب أن يكمل الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية وأعلى كليةً من الحافة العليا للشبكة. — 1 . 4 . 1

13 . 3 أخطاء الضربة الهجومية

13 . 3 . 1 يضرب اللاعب الكرة داخل مجال لعب الفريق المنافس. — 13 . 2 . 1, D . 11 (20)

13 . 3 . 2 يضرب اللاعب الكرة " خارجاً ". — 8 . 4, D . 11 (15)

13 . 3 . 3 يكمل لاعب الصف الخلفي الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية عندما تكون الكرة عند لحظة الضربة كليةً فوق الحافة العليا للشبكة. — 1 . 4 . 1 7 . 4 . 1 . 2 13 . 2 . 3 D . 11 (21)

13 . 3 . 4 يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال الفريق المنافس، عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية كليةً فوق الحافة العليا للشبكة. — 1 . 4 . 1, 13 . 2 . 4, D . 11 (21)

13 . 3 . 5 يكمل اللاعب الحر الضربة الهجومية، إذا كانت الكرة عند لحظة الضربة كاملةً فوق الحافة العليا للشبكة. — 19 . 3 . 1 . 2 23 . 3 . 2 . 3 د. D . 11 (21)

13 . 3 . 6 يكمل اللاعب الضربة الهجومية من أعلى قمة الشبكة، عندما تكون الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية. — 1 . 4 . 1, 19 . 3 . 1 . 4, 23 . 3 . 2 . 3 هـ D . 11 (21)

14 . الصد

14 . 1 آداء الصد

14 . 1 . 1 الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة، لإعتراض الكرة القادمة من المنافس، وذلك بالوصول أعلى من الحافة العليا للشبكة بصرف النظر عن ارتفاع الكرة الملموسة، ويسمح فقط للاعبي الصف الأمامي بتكملة الصد، ولكن عند لحظة اللمسة مع الكرة، يجب أن يكون جزء من الجسم أعلى من قمة الشبكة. — 7 . 4 . 1 . 1

14 . 1 . 2 محاولة الصد

محاولة الصد هي حركة الصد بدون لمس الكرة.

14 . 1 . 3 الصد المكتمل

يكتمل الصد عندما تلمس الكرة بواسطة القائم بالصد. — D . 7



انظر القواعد

14 . 1 . 4 الصد الجماعي

ينفذ الصد الجماعي بواسطة لاعبين أو ثلاثة قريبين من بعضهم البعض ويكتمل عندما يلمس أحدهم الكرة.

14 . 2 لمسة الصد

يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) بالكرة من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تؤدى اللمسات أثناء حركة واحدة. — 9 . 1 . 1، 9 . 2 . 3

14 . 3 الصد داخل مجال المنافس

يحق للاعب الصد وضع يديه وذراعيه خلف الشبكة، بشرط ألا تتداخل هذه الحركة مع لعب المنافس، وهكذا لايسمح بلمس الكرة خلف الشبكة إلا بعد تنفيذ المنافس الضربة الهجومية. — 13 . 1 . 1

14 . 4 الصد وضربات الفريق

14 . 4 . 1 لاتحتسب لمسة الصد كضربة للفريق وبناء على ذلك يحق للفريق بعد لمسة الصد ثلاث ضربات لإعادة الكرة. — 9 . 1, 14 . 4 . 2

14 . 4 . 2 يجوز أن تؤدى الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة أثناء الصد. — 14 . 4 . 1

14 . 5 صد الإرسال — D . 11 (12)

يمنع صد إرسال المنافس.

14 . 6 أخطاء آداء الصد

14 . 6 . 1 يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس إما قبل أو في وقت واحد مع الضربة الهجومية للمنافس. — 14 . 3، D . 11 (20)

14 . 6 . 2 يكمل لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر الصد أو يشترك في صد مكتمل. — 14 . 1, 14 . 5، 19 . 3 . 1 . 3

14 . 6 . 3 صد إرسال المنافس. — 14 . 5، D . 11 (12)

14 . 6 . 4 ترسل الكرة " خارجاً " من الصد. — 8 . 4

14 . 6 . 5 صد الكرة في مجال المنافس من خارج العصا الهوائية.

14 . 6 . 6 يكمل أو يحاول اللاعب الحر بصد فردي أو جماعي. — 14 . 1 . 1, 19 . 3 . 1 . 3



الفصل الخامس
التوقفات، فترات الراحة والتأخيرات

انظر القواعد

15 . توقفات اللعب العادية

توقفات اللعب العادية هي الأوقات المستقطعة وتبديلات اللاعبين. 15 . 4, 15 . 5

التوقف هو الوقت بين تداول مكتمل واحد وصافرة الحكم الأول للإرسال التالي. 8 .1, 8 . 2

15 . 1 عدد توقفات اللعب العادية

يحق لكل فريق طلب وقتين مستقطعين وستة تبديلات للاعبين كحد أقصى لكل شوط. 6 . 2، 15 . 4, 15 . 5

15 . 2 طلب توقفات اللعب العادية

15 . 2 . 1 يجوز طلب توقفات اللعب العادية بواسطة المدرب أو رئيس الشوط في غياب المدرب وبواسطتهما فقط. 5 . 1. 2، 5 . 2, 5 . 3 . 2, 15

يؤدى الطلب بإظهار إشارة اليد المعنية، عندما تكون الكرة خارج اللعب وقبل الصافرة للإرسال. 8 . 2, 12 . 3، D . 11 (4 , 5)

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يكون استخدام البوق إجبارياً ثم إشارة اليد لطلب الوقت المستقطع.

15 . 2 . 2 يسمح بطلب التبديل قبل بداية الشوط ويجب تسجيله كتبديل عادي في ذلك الشوط. 7 . 3 . 4

15 . 3 التوقفات المتتالية

15 . 3 . 1 يجوز طلب وقت أو وقتين مستقطعين وطلب واحد للتبديل لأي فريق وعلى التوالي دون الحاجة لإستئناف اللعب. 15 . 4, 15 . 5

15 . 3 . 2 على كل حال، لايسمح للفريق بإجراء طلبات متتالية لتبديل اللاعبين أثناء نفس التوقف للعب، ويجوز تبديل لاعبين أو أكثر أثناء نفس التوقف. 15 . 5، 15 . 6 . 1

15 . 4 الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية

15 . 4 . 1 يستغرق جميع الأوقات المستقطعة المطلوبة 30 ثانية. D . 11 (4)

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، في الأشواط 4 - 1 يطبق آليا "وقتان مستقطعان فنيان" 60 ثانـية اضافياً عندما يصل الفريق المتقدم إلى النقاط 8 و 16. 15 . 3 . 1

في الشوط الفاصل (الخامس) لاتوجد " أوقات مستقطعة فنية "، حيث يحق فقط طلب وقتين مستقطعين 30 ثانية بواسطة كل فريق. 6 . 3 . 2

15 . 4 . 2 يجب على اللاعبين في اللعب أن يذهبوا إلى المنطقة الحرة قرب مقاعدهم أثناء جميع الأوقات المستقطعة.



انظر القواعد

15 . 5 تبديل اللاعبين

D . 11 (5)

التبديل هو الإجراء الذي بموجبه يدخل اللاعب غير اللاعب الحر أو اللاعب المتغير معه في اللعب بعد أن يكون المسجل قد قام بتسجيله، ليشغل مركز لاعب آخر الذي يجب عليه مغادرة الملعب عن تلك اللحظة، ويحتاج التبديل إلى تصريح الحكم.

D . 11 (5), 15 . 10, 19 . 3 . 2

15 . 6 حدود التبديلات

15 . 6 . 1 يسمح بإجراء ستة تبديلات كحد أقصى لكل فريق لكل شوط، ويجوز إستبدال لاعب أو أكثر في نفس الوقت.

15 . 6 . 2 يحق للاعب الترتيب الأساسي للدوران مغادرة اللعب والعودة ولكن لمرة واحدة فقط في الشوط ولمركزه السابق فقط في ترتيب الدوران. (7 . 3 . 1)

15 . 6 . 3 يحق للاعب البديل أن يدخل اللعب مكان لاعب الترتيب الأساسي للدوران لمرة واحدة في الشوط، ويمكن أن يستبدل فقط مع نفس اللاعب الأساسي. (7 . 3 . 1)

15 . 7 التبديل الاستثنائي

يجب تبديل اللاعب (ماعدا اللاعب الحر) الذي لا يستطيع مواصلة اللعب بسبب الإصابة أو المرض، تبديلاً قانونياً، وإذا لم يكن ذلك ممكنا، يحق للفريق إجراء تبديل استثنائي خارج حدود القاعدة 6 . 15.

15 . 6, 19 . 3 . 3

التبديل الإستثنائي يعني أن أي لاعب غير متواجد في الملعب وقت الإصابة/ المرض يمكن إستبداله بدلا من اللاعب المصاب/ المريض، ماعدا اللاعب الحر أو اللاعب المتغير معه، ولا يسمح للاعب المصاب/ المريض المستبدل بالعودة ثانية إلى المباراة.

لا يمكن أن يحتسب التبديل الاستثنائي بأي حال كتبديل عادي.

15 . 8 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد

يجب أن يستبدل اللاعب المطرود أو المستبعد فوراً من خلال تبديل قانوني، وإذا لم يكن هذا ممكناً، يعلن الفريق **غير مكتمل**.

6 . 4 . 3, 7 . 3 . 1, 15 . 6, 21 . 3 . 2, 21 . 3 . 3

15 . 9 التبديل غير القانوني

15 . 9 . 1 يكون التبديل غير قانوني عندما يتجاوز الحدود المشار إليها في القاعدة 6 . 15 (باستثناء الحالة في القاعدة 7 . 15).

15 . 9 . 2 عندما يجري الفريق تبديلاً غير قانونياً وإستؤنف اللعب يجب تطبيق الإجراء التالي : (8 . 1, 15 . 6)



انظر القواعد

15 . 9 . 2 . 1 يجازى الفريق بنقطة والإرسال للمنافس. — 6 . 1 . 3

15 . 9 . 2 . 2 يصحح التبديل.

15 . 9 . 2 . 3 تلغى النقاط التي سجلها الفريق المخطئ منذ إرتكاب الخطأ، وتظل نقاط المنافس سارية.

15 . 10 إجراءات التبديل

15 . 10 . 1 يجب أن يجرى التبديل من داخل منطقة التبديل. — 1 . 4 . 3, D . 1b

15 . 10 . 2 يستغرق التبديل فقط الوقت اللازم لتسجيل التبديل في استمارة التسجيل، والسماح بدخول وخروج اللاعبين. — 15 . 10 . 3، 25 . 2 . 2. 3

15 . 10 . 3 أ يكون الطلب الفعلي للتبديل بدخول اللاعب (اللاعبين) البديل منطقة التبديل مستعداً للعب أثناء التوقف العادي. — 1 . 4 . 3، 7 . 3 . 3، 15 . 6 . 3، 16 . 2، D . 9

15 . 10 . 3 ب إذا لم يكن كذلك، لا يمنح التبديل ويجازى الفريق بالتأخير.

15 . 10 . 3 جـ يكون طلب التبديل مقبولاً ويعلن بواسطة المسجل أو الحكم الثاني باستخدام جهاز البوق/ الصافرة بالتعاقب.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، تستخدم لوحات مرقمة لتسهيل التبديل.

15 . 10 . 4 إذا أراد الفريق التبديل لأكثر من واحد على التوالي، يجب على جميع البدلاء التوجه إلى منطقة التبديل في نفس الوقت ليؤخذ بعين الاعتبار في نفس الطلب، وفي هذه الحالة يجب إجراء التبديلات على التوالي، زوج من اللاعبين بعد الآخر. — 5 . 2، 15 . 2 . 1، 15 . 3 . 2

15 . 11 الطلبات الخاطئة

15 . 11 . 1 يكون من الخطأ طلب أي توقف للعب: — 15

15 . 11 . 1 . 1 أثناء التداول أو عند لحظة الصافرة للإرسال أو بعدها. — 6 . 1 . 3، 15 . 2. 1

15 . 11 . 1 . 2 بواسطة عضو في الفريق غير مصرح له بذلك. — 15 . 2 . 1

15 . 11 . 1 . 3 لتبديل لاعب قبل إستئناف اللعب بعد تبديل سابق لنفس الفريق. — 15 . 3 . 2

15 . 11 . 1 . 4 بعد إستئناف العدد المسموح به للأوقات المستقطعة وتبديلات اللاعبين. — 15 . 1

15 . 11 . 2 يجب رفض الطلب الخاطئ الأول في المباراة والذي لا يؤثر أو يؤخر اللعب بدون أي نتائج أخرى، ويجب تسجيل الطلب الخاطئ الأول للفريق على استمارة التسجيل. — 15 . 11 . 3، 16 . 1، 25 . 2 . 2 . 6

15 . 11 . 3 أي طلب خاطئ آخر في المباراة من نفس الفريق يشكل تأخيراً. — 16



انظر القواعد

16 . تأخيرات اللعب

16 . 1 أنواع التأخيرات

يعتبر الآداء الخاطئ للفريق الذي يؤجل إستئناف اللعب تأخيراً ويتضمن من خلال التالي :

16 . 1 . 1	تأخير التبديل.	15 . 10 . 2
16 . 1 . 2	إطالة توقفات اللعب الأخرى بعد أن يكون قد طلب منه إستئناف اللعب.	15
16 . 1 . 3	طلب تبديل غير قانوني.	15 . 9
16 . 1 . 4	تكرار الطلب الخاطئ.	15 . 11 . 3
16 . 1 . 5	تأخير اللعب بواسطة عضو الفريق.	

16 . 2 جـزاءات التـأخيـر (D . 9)

16 . 2 . 1	يكون لفت نظر للتأخير و " إنذار للتأخير " جزاءات للفريق.	
16 . 2 . 1 . 1	تظل جزاءات التأخير سارية المفعول طوال المباراة.	6 . 3
16 . 2 . 1 . 2	يسجل جميع جزاءات التأخير بما فيها لفت النظر على استمارة التسجيل.	25 . 2 . 2 . 6
16 . 2 . 2	يجازى التأخير الأول في المباراة بواسطة عضو الفريق " لفت نظر تأخير ".	4 . 1 . 1, D . 11 (25)
16 . 2 . 3	يشكل التأخير الثاني والتأخيرات التالية له من أي نوع بواسطة أي عضو لنفس الفريق وفي نفس المباراة خطأ ويجازى " إنذار تأخير " : **نقطة والإرسال للمنافس**.	6 . 1 . 3, D . 11 (25)
16 . 2 . 4	تطبق جزاءات التأخير الموقعة قبل أو بين الأشواط في الشوط التالي.	18 . 1

17 . توقفات اللعب الإستثنائية

17 . 1 الإصابة (8 . 1)

17 . 1 . 1	إذا وقع حادث خطير بينما الكرة في اللعب، يجب على الحكم إيقاف اللعب فوراً ويسمح للمساعدة الطبية بدخول الملعب.	
	يعاد بعدئذ التداول.	6 . 1 . 3
17 . 1 . 2	إذا تعذر تبديل اللاعب المصاب قانونيا أو إستثنائيا، يعطى اللاعب 3 دقائق وقت للعلاج ولكن ليس لأكثر من مرة واحدة لنفس اللاعب في المباراة.	15 . 6, 15 . 7, 24 . 2 . 8
	إذا لم يشف اللاعب، يعلن عدم إكتمال فريقه.	6 . 4 . 3, 7 . 3 . 1



انظر القواعد

17 . 2 التدخل الخارجي

إذا حدث أي تدخل خارجي أثناء اللعب، يوقف اللعب ويعاد التداول. 6 . 1 . 3

17 . 3 التوقفات المطولة

17 . 3 . 1 إذا أدت ظروف طارئة إلى إيقاف المباراة، فسوف يقرر الحكم الأول، المنظم، لجنة المراقبة، إذا تواجد أحدهم، الإجراءات التي تتخذ لإستعادة الظروف الطبيعية.

17 . 3 . 2 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة لا تزيد في مجموعها عن 4 ساعات : 17 . 3 . 1

17 . 3 . 2 . 1 إذا إستؤنفت المباراة على نفس الملعب، يستمر الشوط المتوقف طبيعياً بنفس النتيجة واللاعبين والمراكز، وتحتفظ الأشواط التي لعبت من قبل بنتائجها. 1. 7 . 3

17 . 3 . 2 . 2 إذا إستؤنفت المباراة على ملعب آخر، يلغى الشوط الذي حدث فيه التوقف ويعاد بنفس أعضاء الفريق ونفس الترتيب الأساسي للدوران، وتحتفظ الأشواط التي لعبت من قبل بنتائجها. 7 . 3

17 . 3 . 3 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة تزيد في مجموعها عن 4 ساعات، يجب أن تعاد المباراة بالكامل.

18 . فترات الراحة وتغيير الملاعب

18 . 1 فترات الراحة

فترة الراحة هي الوقت بين الأشواط، وتستغرق فترات الراحة جميعها ثلاث دقائق. 4 . 2 . 4

يتم خلال هذه الفترة من الوقت تغيير الملاعب وتسجيل ترتيب الدوران للفريقين على استمارة التسجيل. 18 . 2 25 . 2 . 1 . 2

يمكن أن تمتد فترة الراحة بين الشوطين الثاني والثالث إلى 10 دقائق بواسطة الجهة المختصة عند طلب المنظم.

18 . 2 تغيير الملاعب D . 11 (3)

18 . 2 . 1 يغير الفريقان ملعبيهما بعد كل شوط باستثناء الشوط الفاصل. 7 . 1

18 . 2 . 2 في الشوط الفاصل، حالما يصل الفريق المتقدم للنقطة 8، يغير الفريقان ملعبيهما بدون تأخير، وتظل مراكز اللاعبين كما هي. 6 . 3 . 2 7 . 4 . 1 25 . 2 . 2 . 5

إذا لم يجر التغيير حالما يصل الفريق المتقدم النقطة 8، فسوف يتم إجراؤه عندما يكتشف الخطأ، وتظل النتيجة كما هي في الوقت الذي أجري فيه التغيير.



الفصل السادس
اللاعب الحر

انظر القواعد

19 . اللاعب الحر

19 . 1 تعيين اللاعب الحر

19 . 1 . 1 يحق لكل فريق بتعيين لاعبين مدافعين متخصصين: لاعبين حرين ضمن قائمة اللاعبين. — 4 . 1 . 1

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة والعالمية للكبار التي يختار الفريق بأن يكون لديه أكثر من (12) لاعب، يكون إجبارياً للفريق بتعيين لاعبين مدافعين متخصصين «لاعبيَّن حرَّين» ضمن قائمة اللاعبين.

19 . 1 . 2 يجب تسجيل اللاعبيَّن الحرَّين على استمارة التسجيل قبل المباراة على سطور خاصة محجوزة لهذا.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يجب تسجيل جميع اللاعبين الأحرار على استمارة التسجيل قبل المباراة فقط في سطور خاصة محجوزة لهذا.

19 . 1 . 3 يحق للاعب حر واحد فقط المعين بواسطة المدرب قبل بداية المباراة أن يكون اللاعب الحر الفعلي، وإذا كان هناك لاعب حر ثاني، سيقوم بأداء لاعب حر احتياط. — 5 . 2 . 2 / 25 . 2 . 1 . 1 / 26 . 2 . 1 . 1

19 . 1 . 4 لا يمكن أن يكون اللاعب الحر رئيساً للفريق أو رئيساً للشوط في نفس الوقت طالما يؤدي عمل اللاعب الحر. — 5

19 . 2 الأدوات

يجب أن يرتدي اللاعب الحر زياً (أو سترة للاعب الحر المعاد تعيينه) والذي يجب أن تكون الفانيلة على الأقل بشكل مناقض لبقية أعضاء الفريق، ويجوز أن يكون زي اللاعب الحر بتصميم مختلف، ولكن يجب أن يكون مرقما مثل بقية أعضاء الفريق. — 4 . 3

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية يجب أن يرتدي اللاعب الحر المعاد تعيينه الفانيلة بنفس التصميم واللون كما هو للاعب الحر الأصلي مع الاحتفاظ برقميهما.

19 . 3 الحركات المتعلقة باللاعب الحر

19 . 3 . 1 حركات اللعب

19 . 3 . 1 . 1 يسمح للاعب الحر التغيير مع أي لاعب في مركز الصف الخلفي. — 7 . 4 . 1 . 2

19 . 3 . 1 . 2 يكون محكوما بأداء لاعب الصف الخلفي، ولايسمح له باكمال الضربة الهجومية من أي مكان (يشمل الملعب والمنطقة الحرة) إذا كانت الكرة لحظة التلامس أعلى بالكامل من قمة الشبكة. — 13 . 2 . 2 / 13 . 2 . 3 / 13 . 3 . 5



انظر القواعد

19 . 3 . 1 . 3 لا يحق له الإرسال أو الصد أو محاولة لصد. — 12, 14 . 1 / 14 . 6 . 2 / 14 . 6 . 6

19 . 3 . 1 . 4 لا يحق للاعب تكملة الضربة الهجومية إذا كانت الكرة أعلى من قمة الشبكة إذا كانت الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية الخاصة به، ويمكن أن تلعب الكرة بحرية كضربة هجومية إذا أدى اللاعب الحر نفس الحركة من خارج المنطقة الأمامية الخاصة به. — 1 . 4 . 1, / 13 . 3 . 6, / D . 1b

19 . 3 . 2 تغييرات اللاعبين

19 . 3 . 2 . 1 التغييرات المتعلقة باللاعب الحر لا تحتسب كتبديلات عادية. — 15 . 5

عددها غير محدد ولكن يجب أن يكون هناك تداول مكتمل بين تغييرين للاعب الحر (ما لم يكن بسبب المرض/ الإصابة أو هناك دوران اضطراري بواسطة إنذار). — 6 . 1 . 3

يمكن فقط تغيير اللاعب الحر باللاعب الذي حل محله.

19 . 3 . 2 . 2 يجب أن يتم إجراء التغييرات عندما تكون الكرة خارج اللعب و قبل الصافرة للإرسال : — 8 . 2, 12 . 3

عند بداية كل شوط لا يستطيع اللاعب الحر دخول الملعب حتى يقوم الحكم الثاني بالتدقيق على ترتيب الدوران الأساسي. — 7 . 3 . 2 / 12 . 1

19 . 3 . 2 . 3 لايرفض التغيير الذي يتم بعد الصافرة للإرسال ولكن قبل ضربة الارسال، ولكن يجب أن يكون هدفاً لتحذير شفوي بعد نهاية التداول. — 12 . 3, 12 . 4

يجب أن تكون نتيجة التغييرات اللاحقة المتأخرة التوقف الفوري للعب وفرض عقوبة التأخير، ويحدد الفريق المرسل التالي بواسطة نتيجة عقوبة التأخير. — 16 . 2

19 . 3 . 2 . 4 يجوز للاعب الحر واللاعب المتغير الدخول والخروج من الملعب فقط من منطقة تغيير اللاعب الحر. — 1 . 4 . 4 / 7 . 5 . 1 / D . 1b

19 . 3 . 2 . 5 تكون تبعات التغيير غير القانوني للاعب الحر كما هو كخطا دوران. — 7 . 7 . 2 / 26 . 2 . 2 . 2

19 . 3 . 3 إعادة تعيين لاعب حر جديد:

19 . 3 . 3 . 1 يحق للمدرب من تغيير اللاعب الحر الفعلي مع اللاعب الحر الاحتياط لأي سبب، ولكن لمرة واحدة فقط في المباراة وذلك فقط بعد عودة اللاعب العادي المتغير إلى الملعب، ويجب تسجيل هذا التغيير في ركن الملاحظات على استمارة التسجيل وعلى استمارة مراقبة اللاعب الحر. — 19 . 3 . 2 . 1

لا يجوز للاعب الحر الأصلي العودة للعب لبقية المباراة.



انظر القواعد

في حالة مرض أو إصابة اللاعب الحر الاحتياط، يجوز للمدرب تعيين لاعب حر لبقية المباراة مع أي لاعب آخر (ماعدا اللاعب الحر الأصلي) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.	19 . 3 . 3 . 2
يجوز لرئيس الفريق التخلي عن جميع امتيازات القائد لإعادة تعيينه كلاعب حر، إذا تم هذا الطلب بواسطة ا لمدرب، والتغيير بسبب إصابة أو مرض اللاعب الحر أو إعادة تعيين اللاعب الحر لا يحتسب كتغييرات.	5 . 1 2, 19 . 3 . 2 . 1
19 . 3 . 3 . 2 في حالة إعادة تعيين لاعب حر، يجب تسجيل رقم هذا اللاعب في ركن الملاحظات على استمارة التسجيل.	7 . 3 . 2 19 . 1 . 2 25 . 2 . 2 . 7



الفصل السابع
سلوك المشاركين

انظر القواعد

20 . متطلبات السلوك

20 . 1 السلوك الرياضي

20 . 1 . 1 يجب على المشاركين الإلمام "**بالقواعد الرسمية للكرة الطائرة**" والإلتزام بها.

20 . 1 . 2 يجب أن يتقبل المشاركون قرارات الحكام بسلوك رياضي وبدون معارضتهم.

في حالة الشك، يجوز التوضيح فقط من خلال رئيس الشوط. 5 . 1 . 2 . 1

20 . 1 . 3 يجب على المشاركين تجنب الحركات والمواقف التي تهدف إلى التأثير على قرارات الحكام أو تغطية الأخطاء التي ترتكبها فرقهم.

20 . 2 اللعب النظيف

20 . 2 . 1 يجب أن يتسم سلوك المشاركين بالإحترام والتهذيب وفقا لروح **اللعب النظيف**، ليس فقط تجاه الحكام ولكن أيضا تجاه الرسميين الآخرين والمنافسين والزملاء والمتفرجين.

20 . 2 . 2 يسمح بالاتصال بين أعضاء الفريق خلال المباراة. 5 . 2 . 3 . 4

21 . سوء السلوك وجزاءاته

21 . 1 سوء السلوك البسيط

لايكون سوء السلوك البسيط موجباً للجزاء، ومن واجب الحكم الأول منع الفريقين من الإقتراب من مستوى الجزاء وذلك بتوجيه لفت نظر شفهي أو بإشارة اليد لعضو الفريق أو للفريق من خلال رئيس الشوط. 5 . 1 . 2 ، 21 . 3

لفت النظر هذا ليس إنذاراً ولا توجد نتائج فورية له، ولايجب تسجيله على استمارة التسجيل.

21 . 2 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات

يصنف السلوك غير اللائق من عضو الفريق تجاه الرسميين والمنافسين وزملاء الفريق أو المتفرجين إلى ثلاث فئات طبقاً لدرجة الإساءة. 4 . 1 . 1

21 . 2 . 1 سلوك غير مهذب : حركة منافية للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية أو أية حركة لتعبير الاحتقار.

21 . 2 . 2 سلوك عدائي : كلمات أو إشارات جارحة أو مهينة.

21 . 2 . 3 الاعتداء : اعتداء بدني فعلي أو عدائي أو سلوك تهديد.



انظر القواعد

21 . 3	**جـدول الـجـزاء**	D . 9
	طبقا لتقدير الحكم الأول وإستناداً إلى خطورة المخالفة، فإن الجزاءات التي تطبق وتسجل على استمارة التسجيل هي: الإنذار، الطرد أو عدم الأهلية.	21 . 2 25 . 2 . 2 . 6
21 . 3 . 1	الإنذار	D . 11 (6)
	للسلوك غير المهذب الأول في المباراة بواسطة أي عضو في الفريق، يجازى بنقطة والإرسال للمنافس.	4 . 1 . 1 21 . 2 . 1
21 . 3 . 2	الطرد	D . 11 (7)
21 . 3 . 2 . 1	لا يحق لعضو الفريق المجازى بالطرد اللعب لبقية الشوط، ويجب عليه الجلوس في منطقة الجزاء وبدون تبعات أخرى.	1 . 4 . 6 4 . 1 . 1 5 . 2 . 1, 5 . 3 . 2 D . 1a, D . 1b
	المدرب المجازى بالطرد، يحرم من حق التدخل في الشوط، ويجب عليه الجلوس في منطقة الجزاء.	
21 . 3 . 2 . 2	يجازى السلوك العدائي الأول بواسطة عضو الفريق بالطرد وبدون تبعات أخرى.	4 . 1. 1 21 . 2 . 2
21 . 3 . 2 . 3	يجازى السلوك غير المهذب الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالطرد، وبدون تبعات أخرى.	4 . 1. 1 21 . 2 . 1
21 . 3 . 3	الإستبعاد	D . 11 (8)
21 . 3 . 3 . 1	يجب على عضو الفريق المجازى بالإستبعاد مغادرة منطقة مراقبة المسابقة لبقية المباراة، وبدون تبعات أخرى.	4 . 1. 1 D . 1a
21 . 3 . 3 . 2	يجازى الإعتداء البدني الأول أو التلميح أو التهديد بالإستبعاد وبدون تبعات أخرى.	21 . 2. 3
21 . 3 . 3 . 3	يجازى السلوك العدائي الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى.	4 . 1 . 1 21 . 2 . 2
21 . 3 . 3 . 4	يجازى السلوك غير المهذب الثالث في نفس المباراة بواسطة نفس اللاعب بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى.	4 . 1. 1, 21 . 2 . 1
21 . 4	**تطبيق جزاء ات سوء السلوك**	
21 . 4 . 1	تكون جميع جزاءات سوء السلوك كجزاءات فردية، وتظل سارية المفعول لكل المباراة، وتسجل على استمارة التسجيل.	21 . 3 25 . 2 . 2 . 6



انظر القواعد

21 . 4 . 2	يجازى تكرار سوء السلوك بواسطة نفس عضو الفريق في نفس المباراة تصاعدياً (يتلقى عضو الفريق جزاءاً أشد لكل إساءة متتالية).	4 . 1 . 1 21 . 2, 21 . 3 D . 9
21 . 4 . 3	لا يتطلب الطرد أو الإستبعاد الناجم عن السلوك العدائي أو الإعتداء وجود جزاء سابق	21 . 2, 21 . 3
21 . 5	**سوء السلوك قبل وبين الأشواط**	
	يجازى أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط وفقاً للقاعدة 3 . 21، وتطبق الجزاءات في الشوط التالي.	18 . 1 21 . 2, 21 . 3
21 . 6	**بطاقات الجزاء**	D . 11 (6,7,8)
	لفت نظر: شفهي أو إشارة يد، بدون بطاقة.	21 . 1
	إنذار: البطاقة الصفراء.	21 . 3 . 1
	طرد: البطاقة الحمراء.	21 . 3 . 2
	إستبعاد: البطاقة الصفراء والبطاقة الحمراء (معا).	21 . 3 . 3



القسـم الـثـانـــي

الـجـزء الـثـانــي

الــحــكــام

مـسـئـولـيـاتـهـم وإشــارات اليد الـرسـمـيـة

الـفـصـل الـثـامـن
الحكــام

انظر القواعد

22 . هيئة التحكيم والإجـراءات

22 . 1 الـتـكـويـن

تتكون هيئة التحكيم للمباراة من الرسميين التاليين :

– الحكم الأول 23

– الحكم الثاني 24

– المسجل 25

– أربعة (إثنان) مراقبو الخطوط 27

تكون أماكنهم موضحة في شكل 10.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية يكون مساعد المسجل إجباريا. 26

22 . 2 الإجـراءات

22 . 2 . 1 يحق للحكمين الأول والثاني فقط إطلاق الصافرة أثناء المباراة :

22 . 2 . 1 . 1 يعطي الحكم الأول الإشارة للإرسال الذي يبدأ التداول. 6 . 1 . 3, 12 . 3

22 . 2 . 1 . 2 يشير الحكمان الأول والثاني إلى نهاية التداول، بشرط أن يتأكدا من أن هناك خطأ قد ارتكب وأنهما حددا طبيعته.

22 . 2 . 2 يحق لهما إطلاق الصافرة أثناء توقف اللعب للتوضيح بأنهما وافقا أو رفضا طلب الفريق. 5 . 1 . 2, 8 . 2

22 . 2 . 3 مباشرة بعد صافرة الحكم للإشارة إلى اكتمال التداول، يجب عليهما التوضيح بإشارات اليد الرسمية : 22 . 2 . 1 . 2، 28 .1



انظر القواعد

22 . 2 . 3 . 1 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الأول، فسوف يشير :

أ – الفريق الذي سيقوم بالإرسال. 12 . 2. 2, D . 11 (2)

ب – طبيعة الخطأ.

ج – اللاعب المخطئ (إذا لزم).

سيتبع الحكم الثاني بإعادة إشارات الحكم الأول

22 . 2 . 3 . 2 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الثاني فسوف يشير :

أ – طبيعة الخطأ.

ب – اللاعب المخطئ (إذا لزم).

ج – اتباع الحكم الأول بإعادة إشارته للفريق الذي سيقوم بالإرسال. 12 . 2 . 2

في هذه حالة، لا يؤشر الحكم الأول إلى طبيعة الخطأ أو اللاعب المخطئ ولكن فقط للفريق الذي سيرسل. D . 11 (2)

22 . 2 . 3 . 3 في حالة ضربة هجومية خاطئة بواسطة لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر يشير الحكمان طبقاً للقاعدتين 22.2.3.1، 22.2.3.2 أعلاها.

12 . 2 . 2,
13 . 3 . 3, 13 . 3 . 5
19 . 3 . 1 . 2,
23 . 3 . 2 . 3 د.
23 . 3 . 2 . 3 هـ
D . 11 (21)

22 . 2 . 3 . 4 في حالة الخطأ المزدوج، يشير الحكمان بالترتيب :

أ – طبيعة الخطأ. 17 . 3, D . 11 (23)

ب – اللاعبون المخطئون (إذا لزم).

ج – الفريق الذي سيرسل حسب إشارة الحكم الأول. 12 . 2 . 2, D . 11 (2)

23 . الحكم الأول

23 . 1 الموقع

يؤدي الحكم الأول واجباته جالساً أو واقفاً على منصة الحكم الموجودة عند إحدى نهايتي الشبكة، ويجب أن يكون مستوى نظره فوق الشبكة بحوالي 50 سم تقريبا. D . 1a, D . 1b, D . 10



انظر القواعد		

23 . 2 السلطة

23 . 2 . 1	يدير الحكم الأول المباراة من البداية وحتى النهاية، وله السلطة على جميع أعضاء هيئة التحكيم وأعضاء الفريقين.	4 . 1 . 1 6 . 3
	تكون قرارات الحكم الأول أثناء المباراة نهائية، وله السلطة في إلغاء قرارات أعضاء هيئة التحكيم الآخرين إذا إكتشف أنها خاطئة.	
	يجوز للحكم الأول أيضا أن يستبدل أي من أعضاء هيئة التحكيم الذي لا يؤدي واجباته بصورة صحيحة.	
23 . 2 . 2	يراقب الحكم الأول عمل ملتقطي الكرات وماسحي الأرضية والمجففين.	3 . 3
23 . 2 . 3	للحكم الأول السلطة في اتخاذ القرار في أي أمر متعلق باللعب بما في ذلك الأمور غير المنصوص عنها في القواعد.	
23 . 2 . 4	يجب أن لا يسمح الحكم الأول بأي نقاش حول قراراته.	20 . 1 . 2
	وعلى كل، يعطي الحكم الأول بطلب من رئيس الشوط، إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير للقواعد التي استند إليها القرار.	5 . 1. 2 . 1
	إذا لم يوافق رئيس الشوط على توضيح الحكم الأول وقرر الاحتجاج ضد مثل هذا القرار، يجب عليه فوراً الاحتفاظ بحق تقديم الاحتجاج عند نهاية المباراة، ويجب على الحكم الأول السماح بهذا الحق لرئيس الشوط.	5 . 1 . 2 . 1 5 . 1 . 3 . 2 25 . 2 . 3 . 2
23 . 2 . 5	يكون الحكم الأول مسئولاً قبل وأثناء المباراة عن تحديد ما إذا كانت منطقة اللعب والأدوات والظروف تفي بمتطلبات اللعب.	الفصل الأول 23 . 3 . 1 . 1

23 . 3 المسئوليات

23 . 3 . 1	يقوم الحكم الأول قبل المباراة :	
23 . 3 . 1 . 1	فحص حالة منطقة اللعب والكرات والأدوات الأخرى.	الفصل الأول 23 . 2 . 5
23 . 3 . 1 . 2	إجراء القرعة مع رئيسي الفريقين.	7 . 1
23 . 3 . 1 . 3	مراقبة إحماء الفريقين.	7 . 2
23 . 3 . 2	يكون للحكم الأول أثناء المباراة سلطة :	
23 . 3 . 2 . 1	إصدار لفت النظر للفريقين.	21 . 1
23 . 3 . 2 . 2	مجازاة سوء السلوك والتأخيرات.	16 . 2, 21 . 2



انظر القواعد

23 . 3 . 2 . 3 يقرر بشأن :

أ – أخطاء المرسل ومراكز الفريق المرسل، بما في ذلك إخفاء الإرسال.	7 . 5, 12 . 4, 12 . 5, 12 . 7 .1, D . 4
ب – الأخطاء في لعب الكرة.	9 . 3
ج – الأخطاء فوق الشبكة وعند جزئها العلوي.	11 . 3 . 1, 11 . 4 . 1, 11 . 4 . 4
د – أخطاء الضربة الهجومية للّاعب الحر، وللاعبي الصف الخلفي.	13 . 3 . 3 13 . 3 . 5 24 . 3 . 2 . 4, D . 11 (21)
هـ – الضربة الهجومية المكتملة بواسطة اللاعب للكرة القادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية.	1 . 4 . 1, 13 . 3 . 6 24 . 3 . 2 . 4, D . 11 (21)
و – عبور الكرة بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.	8 . 4 . 5 24 . 3 . 2 . 7 D . 5a
ز – الصد المكتمل للاعبي الصف الخلفي أو محاولة للصد بواسطة اللاعب الحر.	14 . 6 . 2 14 . 6 . 6 D . 11 (12)

23 . 3 . 3 عند نهاية المباراة، يدقق ويوقع استمارة التسجيل. 25 . 2 . 3 . 3

24 . الحكم الثاني

24 . 1 الموقع

يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفاً خارج الملعب قرب القائم في الجانب المقابل للحكم الأول ومواجهاً له. D . 1a, D . 1b D . 10

24 . 2 السلطة

24 . 2 . 1 الحكم الثاني هو مساعد للحكم الأول، ولكن له أيضا نطاق سلطة خاصة به. 24 . 3

يحق للحكم الثاني أن يحل محل الحكم الأول، في حالة عدم قدرة الحكم الأول على الاستمرار في عمله.



انظر القواعد

24 . 2 . 2	يحق للحكم الثاني أيضا الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق سلطاته، ولكن لا يحق له الإصرار عليها للحكم الأول.	24 . 3
24 . 2 . 3	يراقب الحكم الثاني عمل المسجل (المسجلين).	25 . 2, 26 . 2
24 . 2 . 4	يشرف الحكم الثاني على أعضاء الفريق على مقعد الفريق، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم.	4 . 2 . 1
24 . 2 . 5	يراقب الحكم الثاني اللاعبين في منطقتي الإحماء.	4 . 2 . 3
24 . 2 . 6	يسمح الحكم الثاني بالتوقفات، ويراقب مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.	15, 15 . 11 25 . 2 . 2 . 3
24 . 2 . 7	يراقب الحكم الثاني عدد الأوقات المستقطعة والتبديلات المستخدمة بواسطة كل فريق، ويبلغ الحكم الأول والمدرب المعني عن الوقت المستقطع الثاني والتبديلين الخامس والسادس.	15 . 1 25 . 2 . 2 . 3
24 . 2 . 8	يسمح الحكم الثاني في حالة إصابة اللاعب، بتبديل استثنائي أو يمنح 3 دقائق وقت للعلاج.	15 . 7 17 . 1 . 2
24 . 2 . 9	يتأكد الحكم الثاني من حالة الأرضية خاصة في المنطقة الأمامية، ويتأكد أيضاً أثناء المباراة من أن الكرات مازالت مطابقة للقواعد.	1 . 2 . 1 3 .
24 . 2 . 10	يشرف الحكم الثاني على أعضاء الفريق في مناطق الجزاء، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم.	1 . 4 . 6 21 . 3 . 2
24 . 3	**المسئوليات**	
24 . 3 . 1	يتأكد عند بداية كل شوط وعند تغيير الملعبين في الشوط الفاصل ومتى ماكان ضرورياً، بأن المراكز الفعلية للاعبين في الملعب مطابقة لورقة ترتيب الدوران.	5 . 2 . 3 . 1 7 . 3 . 2 7 . 3 . 5 18 . 2 . 2
24 . 3 . 2	أثناء المباراة يقرر الحكم الثاني ويطلق الصافرة ويؤشر على :	
24 . 3 . 2 . 1	الاجتياز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة.	11 . 2, D . 5a
24 . 3 . 2 . 2	أخطاء المركز للفريق المستقبل.	7 . 5, D . 4
24 . 3 . 2 . 3	خطأ ملامسة اللاعب للشبكة عند جزئها السفلي أو العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.	11 . 3 . 1
24 . 3 . 2 . 4	الصد المكتمل بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو محاولة للصد بواسطة اللاعب الحر، أو خطأ الضربة الهجومية بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو اللاعب الحر.	13 . 3 . 3 14 . 6 . 2 14 . 6 . 6 23 . 3 . 2 . 3 . ز. هـ . د. D . 11 (12)



انظر القواعد

24 . 3 . 2 . 5 ملامسة الكرة لجسم خارجي. — 8 . 4 . 2، 8 . 4 . 3

24 . 3 . 2 . 6 ملامسة الكرة للأرض عندما يكون الحكم الأول في وضع لا يمكنه من رؤية اللمسة. — 8 . 3

24 . 3 . 2 . 7 عبور الكرة الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب. — 8 . 4 . 3، 8 . 4 . 4، D . 5a

24 . 3 . 3 يوقع على استمارة التسجيل عند نهاية المباراة. — 25 . 2 . 3 . 3

25 . المسجل

25 . 1 الموقع

يؤدي المسجل واجباته جالساً عند طاولة المسجل في الجانب المقابل للملعب مواجهاً الحكم الأول. — D . 1a, D . 1b، D . 10

25 . 2 المسئوليات

يحتفظ باستمارة التسجيل طبقاً للقواعد متعاوناً مع الحكم الثاني.

يستخدم الجرس الكهربائي أو جهاز صوتي آخر للابلاغ عن ظروف غير عادية أو لإعطاء الإشارات للحكام وفقاً لمسئولياته.

25 . 2 . 1 يقوم المسجل قبل المباراة والشوط :

25 . 2 . 1 . 1 بتسجيل بيانات المباراة والفريقين شاملة اسم ورقم اللاعب الحر طبقاً للإجراءات المعمول بها، ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين والمدربين. — 4 . 1, 5 . 1 . 1، 5 . 2 . 2, 7 . 3 . 2، 19 . 1 . 2, 19 . 3 . 3 . 2

25 . 2 . 1 . 2 بتسجيل ترتيب الدوران الأساسي لكل فريق من ورقة ترتيب الدوران. — 5 . 2 . 3 . 1، 7 . 3 . 2

عندما يخفق في استلام ورقة ترتيب الدوران في الوقت المحدد، يقوم بإبلاغ الحكم الثاني فوراً عن هذه الواقعة

25 . 2 . 2 يقوم المسجل أثناء المباراة :

25 . 2 . 2 . 1 تسجيل النقاط التي أحرزت. — 6 . 1

25 . 2 . 2 . 2 مراقبة ترتيب الإرسال لكل فريق، ويشير إلى الحكام فوراً عن أي خطأ بعد ضربة الإرسال. — 12 . 2

25 . 2 . 2 . 3 له السلطة للإعلان عن طلبات تبديل اللاعبين باستخدام جهاز البوق ويراقب عددها، ويدّون التبديلات والأوقات المستقطعة وإبلاغ الحكم الثاني. — 15 . 1، 15 . 4 . 1، 24 . 2 . 6، 24 . 2 . 7



انظر القواعد

	انظر القواعد
25 . 2 . 2 . 4 إبلاغ الحكام عن طلب التوقف غير الصحيح.	15 . 11
25 . 2 . 2 . 5 الإعلان بنهاية الأشواط للحكام، وعند نتيجة النقطة الثامنة في الشوط الفاصل.	6 . 2, 15 . 4 . 1 18 . 2 . 2
25 . 2 . 2 . 6 تسجيل أي جزاءات والطلبات الخاطئة.	15 . 11 . 3 16 . 2, 21 . 3
25 . 2 . 2 . 7 تسجيل جميع ما يحدث حسب التعليمات بواسطة الحكم الثاني. مثال : التبديل الإستثنائي، مدة العلاج، التوقفات المطولة والتدخل الخارجي . . . إلخ	15 . 7 17 . 1 . 2 17 . 2, 17 . 3
25 . 2 . 2 . 8 يراقب فترة الراحة بين الأشواط.	18 . 1
25 . 2 . 3 يقوم المسجل عند نهاية المباراة :	
25 . 2 . 3 . 1 تسجيل النتيجة النهائية.	6 . 3
25 . 2 . 3 . 2 في حالة الاحتجاج، مع الإقرار المسبق من الحكم الأول، يكتب أو يسمح لرئيس الفريق/ رئيس الشوط بكتابة بيان على استمارة التسجيل عن الواقعة المحتج عليها.	5 . 1 . 2 . 1 5 . 1 . 3 . 2 23 . 2 . 4
25 . 2 . 3 . 3 بعد أن يوقع بنفسه على استمارة التسجيل، يحصل على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام.	5 . 1 . 3 . 1 23 . 3 . 3, 24 . 3 . 3

26 . مساعد المسجل

26 . 1 الموقع

22 . 1
D . 1a, D . 1b
D . 10

يؤدي مساعد المسجل واجباته جالساً بجانب المسجل عند طاولة المسجل.

26 . 2 المسئوليات

19 . 3

* يدوِّن التغييرات المتعلقة باللاعب الحر.
* يساعد في الأعمال الإدارية لعمل المسجل.
* إذا لم يستطع المسجل من مواصلة عمله، يستبدل مساعد المسجل إلى مسجل.

26 . 2 . 1 قبل المباراة والشوط، يقوم مساعد المسجل:

26 . 2 . 1 . 1 إعداد استمارة مراقبة اللاعب الحر.



انظر القواعد

26 . 2 . 1 . 2 إعداد استمارة التسجيل الاحتياطية.	
26 . 2 . 2 أثناء المباراة، يقوم مساعد المسجل:	
26 . 2 . 2 . 1 يدون تفاصيل تغييرات اللاعب الحر.	19 . 3 . 1 . 1
26 . 2 . 2 . 2 يبلغ الحكام لأي خطأ عن تغيير اللاعب الحر باستخدام البوق.	19 . 3 . 2 . 1
26 . 2 . 2 . 3 يبدأ وينهي زمن الوقت المستقطع الفني.	15 . 4 . 1
26 . 2 . 2 . 4 يعمل على لوحة النتيجة اليدوية على طاولة المسجل.	
26 . 2 . 2 . 5 يدقق لوحة النتيجة للمطابقة.	25 . 2 . 2 . 1
26 . 2 . 2 . 6 إذا كان ضرورياً، يجهز أولاً بأول استمارة التسجيل الاحتياطية ويعطيها للمسجل.	25 . 2 . 1 . 1
26 . 2 . 3 عند نهاية المباراة، يقوم مساعد المسجل:	
26 . 2 . 3 . 1 يوقع استمارة مراقبة اللاعب الحر ويسلمها للتدقيق.	
26 . 2 . 3 . 2 يوقع استمارة التسجيل.	

27 . مراقبو الخطوط

27 . 1 الموقع

في حالة استخدام مراقبي خط أثنين فقط، فإنهما يقفان عند ركني الملعب الأقرب لليد اليمنى لكل حكم قطريا، على بعد يتراوح من 1 إلى 2 متر من الركن. (D . 1a, D . 1b, D . 10)

يراقب كل واحد منهما كلاً من خطي النهاية والجانب من ناحيته.

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والرسمية، يكون وجود أربعة مراقبي خطوط إجباريا.

يقفون في المنطقة الحرة على بعد يتراوح من 1 إلى 3 أمتار من كل ركن للملعب على الامتداد الوهمي للخط الذي يقومون بمراقبته. (D . 10)

27 . 2 المسئوليات

27 . 2 . 1 يؤدي مراقبو الخطوط واجباتهم باستخدام راية أبعادها (40 × 40 سم) كما هو موضح في الشكل 12 للإشارة إلى :

27 . 2 . 1 . 1 يشيروا على الكرة " داخل" و "خارج" كلما تسقط الكرة بالقرب من خطوطهم. (8 . 3, 8 . 4 — D . 12 (1, 2))



انظر القواعد

27 . 2 . 1 . 2 الكرات الملموسة " الخارجة " من الفريق المستقبل للكرة.	8 . 4 D . 12 (3)
27 . 2 . 1 . 3 ملامسة الكرة العصا الهوائية أو عندما تعبر الكرة المرسلة الشبكة من خارج مجال العبور... إلخ.	8 . 4 . 3 8 . 4 . 4 10 . 1 . 1 D . 5b, D . 12 (4)
27 . 2 . 1 . 4 تخطي أي لاعب خارج أرض ملعبه (باستثناء المرسل) في لحظة ضربة الإرسال.	7 . 4 12 . 4 . 3, D . 12 (4)
27 . 2 . 1 . 5 أخطاء القدم للمرسل.	12 . 4 . 3
27 . 2 . 1 . 6 أي تلامس مع العصا الهوائية على جانبهم من الملعب بواسطة أي لاعب أثناء حركته للعب الكرة أو يتداخل مع اللعب.	11 . 3 . 1 11 . 4 . 4 D . 12 (4)
27 . 2 . 1 . 7 الكرة التي تعبر الشبكة خارج مجال العبور الى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.	10 . 1 . 1 D . 5b D . 12 (4)

27 . 2 . 2 يجب على مراقب الخط تكرار اشارته عند طلب الحكم الأول.

28 . الإشـارات الرسـميـة

28 . 1 إشـارات اليـد للـحـكـام (D . 11)

يجب على الحكام أن يوضحوا بإشارات اليد الرسمية سبب إطلاق صافرتهم (طبيعة الخطأ التي أطلقت عليها الصافرة، أو الغرض من التوقف المسموح)، ويجب الإبقاء على الإشارة لبرهة، وإذا نفذت بيد واحدة، فتستخدم اليد المواجهة لجانب الفريق الذي ارتكب الخطأ أو تقدم بالطلب.

28 . 2 إشـارات الـرايـة لـمـراقـبـي الـخـطـوط (D . 12)

يجب أن يوضح مراقبو الخطوط بإشارة الراية الرسمية طبيعة الخطأ المحتسب والاحتفاظ بالإشارة لبرهة.

